1/98 CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES 1997

# MAN!AC

## COLLECTOR´S EDITION

7 exklusive Resident Evil Aufkleber

**18 SEITEN TIPS & TRICKS**

COMBO-CODES Clayfighter 63 1/3

KOMPLETT Tomb Raider 2

TOP-TAKTIKEN C&C 2

**LIVE AUS JAPAN**

## Nintendo Space World ´97

Alle Messe-Highlights im Überblick

**PLAYSTATION-PRÜGLER**

85% Bloody Roar

NEU Tekken 3

NEU Ehrgeiz

2 Riesenposter

152 Seiten

**KAUFBERATUNG AUF 14 SEITEN**

# Dreikampf der Konsolen

Wer bietet mehr: Sony, Sega oder Nintendo?



# ES GIBT NUR MIT DER D GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampfjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und




Internet: http://www.vid.de

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

# EINE WAFFE,

# U JEDEN

# GEN KANNST:

# RN.




JETZT ENDLICH AUCH FÜR PLAYSTATION.




mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir besser – reiner Selbstmord.

Internet: http://www.westwood.com

Westwood STUDIOS



# SPICE UP '98!

Mit dem neuen Jahr bricht auch bei uns MAN!ACs wieder das große Sinngrübeln aus: Wer sind wir? Wohin gehen wir? Und: Wie hättet Ihr die MAN!AC denn am liebsten? Beharrlich steigende Verkaufszahlen geben uns ein sicheres Gefühl; doch die Gelegenheit, den Inhalt neujährlich zu entrümpeln und frische Ideen ins Heft zu lassen, wollen wir nicht ungenutzt lassen.

Nach der Einführung der "Second-Hand Zone" (vor knapp zwei Jahren) und dem Re-Start der Knowhow-Rubrik (Sommer '97) haben wir den Tipsteil bereits mit der November-MAN!AC kräftig erweitert und verbessert. Wir hoffen, daß sowohl Profis als auch Konsolen-Greenhorns von den Komplettlösungen, Cheats und Schummel-Codes profitieren. Wer dringend Hilfe zu "C&C 2: Alarmstufe Rot", "Tomb Raider 2" und "Final Fantasy 7" braucht, blättert gleich zur Seite 132. Wer mehr auf News und Spieletests steht, der schmökert erstmal im vorderen Heftteil. Alles andere liegt bei Euch: Schneidet den Mitmach-Coupon aus und verratet uns, was Euch an der MAN!AC fehlt, bis heute zu kurz kommt oder zu ausführlich behandelt wird. Mit einer seitenlangen Volksbefragung wollen wir Euch dabei nicht quälen: Einfach ankreuzen, was Euch am wichtigsten ist, und ab die Post. Beiliegende Briefe mit ausführlichen Erläuterungen und Kommentaren werden natürlich gerne gelesen. Für's fleißige Mitbestimmen spendieren wir 30 kostenlose einjährige Abos. Wer uns schon regelmäßig bezieht, der kassiert bei Losglück ein aktuelles Spiel für seine Konsole. Vergeßt also nicht, Euer System anzugeben. Viel Spaß – wir freuen uns auf Eure Einsendungen.



"Spice Girls" (Sony, 1997)

**Das Cybermedia-Team wünscht Euch frohe Weihnachten und ein verspieltes neues Jahr!**




## MITMACH-COUPON

### ICH WILL...

mehr / gleichviel / weniger

- ☐ ☐ ☐ Tips & Tricks
- ☐ ☐ ☐ News
- ☐ ☐ ☐ Interviews
- ☐ ☐ ☐ Zubehör & Hardware-Infos
- ☐ ☐ ☐ Automaten-News & -Tests
- ☐ ☐ ☐ Import-Spieletests
- ☐ ☐ ☐ XXL-Spieletests
- ☐ ☐ ☐ Poster
- ☐ ☐ ☐ PC
- ☐ ☐ ☐ Internet & WWW
- ☐ ☐ ☐ DVD, Heimkino & Unterhaltungselektronik

Meine Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

### ICH BESITZE...

☐ Playstation ☐ Saturn ☐ Nintendo 64

Sendet Eure ausgefüllte Wunschliste an den
**Cybermedia Verlag • Wallbergerstr.10 • 86415 Mering**
Einsendeschluß ist der 15. Januar 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# MAN!AC

32 Einer wird überleben: "One" ist ein Action-Orkan für Playstation-Profis mit genügend "Rage"!

14 Kaufberatung ohne Kompromisse: MAN!AC zeigt alle Stärken und Schwächen von Saturn, Playstation und Nintendo 64.

34 Spice up your Playstation: Frauen-Power aus England für (meist) männliche Sony-Fans.

28 Wenn Schwerter klirren, ist Namco nicht weit: Neben dem brandneuen "Ehrgeiz"-Prügelspiel werfen wir einen Blick auf das Playstation-"Tekken 3".

## NEWS



## FEATURES



## TIPS & TRICKS



## RUBRIKEN

# PRESENTS

## TESTS



## IMPORT-TESTS

# Nintendo

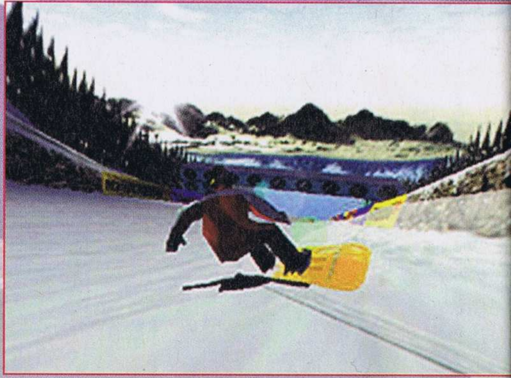
# Nintendo-All Taschen



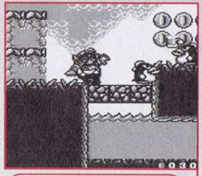


**Game Boy und Nintendo 64 teilten sich die bislang ungewöhnlichste "Space World": Die Nintendo-Messe in der Hightech-Metropole Tokyo war diesmal eine Ausstellung bewährter Helden im neuen 64-Bit-Gewand, aber auch eine aufsehenerregende Präsentation innovativer Technologien und interessanter Videospielansätze.**





Unter vier neuen Ski- und Board-Rennspielen das wildeste und schönste: Nintendos "Snowboarding"

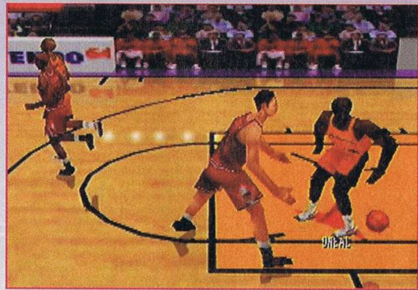


Der Game Boy bleibt die für Nintendo wichtigste Konsole. Im Bild "Wario Land 2".



Die Zukunft ruft: Jährlich lädt Nintendo befreundete Händler des "Shoshinkai"-Verbundes, 3rd-Party-Hersteller und eine Millionen Kids ins Messezentrum von Toyko, um dort die Spiele der nächsten Saison vorzustellen. Im Vergleich zum Vorjahr fiel "Space World"-Veteranen diesmal das Fehlen der Super-Famicom- bzw. Super-NES-Konsole auf: Obwohl in Japan noch mehrere Millionen 16-Bit-Konsolen aktiv sind, erwähnte Nintendo das Gerät mit keinem Wort: Weder Spiele, noch Zubehör wurden in der gewaltigen Messehalle gezeigt. So teilten sich Game Boy und N64 die "Space World 97". Für das Handheld gab faszinierende technische Innovationen (über die wir in der nächsten MAN!AC ausführlich berichten), für das N64 vor allem Spiele – trotz Vorstellung des 64DD noch ausnahmslos auf Modul. Nintendo selbst zeigte sieben neue Titel, darunter auch die Europa-Produktionen "Diddy Kong Racing" (86% in MAN!AC 12/97) und "Conker's Quest", das bereits auf der E3 in Atlanta spielbar war. Endlich und erstmalig standen auch "Zelda", "Yoshi" & Co. zum ausführlichen Antesten bereit – die Riege der Nintendo-Stars verband sich in Tokyo zur besten Spieleauswahl, die ein einzelner Hersteller je auf eine Messe brachte.

"F-Zero X" rauschte über zehn Monitore, 30 futuristische Vehikel waren bereits anwählbar. Der "Extreme G"- und "Wipe Out"-Konkurrent ist die lang überfällige 3D-Version des Super-NES-Rennens, eine galaktische Beschleunigungsjagd durch



In Konkurrenz zu Konamis "In the Zone" pfeift Nintendo eigene NBA-Stars auf den Court.



Im Bilderbuch-Look: Das neue "Mario RPG" soll dank 64 DDflexibler sein als andere Rollenspiele.




Die Welt liegt Euch zu Füßen: "Zelda" ist das grafisch realistischste Rollenspiel.



Neben den Energie-Herzen (links oben) und Waffen-Icons findet Ihr weitere Anzeigen auf separaten Status-Seiten.



Unter den 3rd-Party-Neuheiten finden sich auch Beat'em-Ups: "Fighting Cup".



Interessant, aber auf Japan zugeschnitten: "Pro Wrestling" von Hudson.

# Space World '97
# Stars gegen Monster




"Mother" ist das neben "Zelda" zweite Rollenspielprojekt. Es erscheint exklusiv für das 64DD.





Shigeru Miyamoto zum ungewöhnlichen Grafikstil: "Im Gegensatz zum Zelda-Realismus geben wir Yoshi eine künstlerische Atmosphäre".





Die Schnittstelle zwischen N64 und Game Boy: Unterwegs beobachtet Ihr Eure Helden in Schwarz-Weiß, zuhause farbig und in Großformat.







Gegen die Gesetze der Schwerkraft: Stahlbahnen können auf allen Seiten befahren werden, fliegend wechselt Ihr von links nach rechts.

Schnell, schneller, "F-Zero X": Mit bis zu einem Mach rast Ihr durch magnetische Schikanen. 29 andere Piloten jagen Euch!

Sprecht mit Eurem Pocket Monster: Die digitalen Wesen im Inneren des N64 verstehen Lob, Aufmunterung und Tadel.

Loopings und Extremsteilkurven. Im dichten Feld außerirdischer Draufgänger beschleunigt Euer schwebender Bolide durch Boost-Pfeile und Turbo auf Geschwindigkeiten nahe der Schallgrenze! Tempo und perfektes Kurvenverhalten sind die herausragenden Eigenschaften des schnellsten Rennspiels der Gegenwart – auch wenn alle 29 Gegner gleichzeitig auf der Strecke sind, rast der Kurs mit 60 Bildern pro Sekunde auf Euch zu. Schnell war auch "Snowboarding", das wie "Wave Race" auf grafischen und physikalischen Realismus, in Verbindung mit Stunts, Zwei-Spieler-Duellen und Zeitfahrten setzt. Die drei fertiggestellten Strecken sind ebenso malerisch, wie die schönsten "Wave Race"-Inseln – paradiesische Skigebiete wie

NINTENDO & DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE

## "Der Markt muß sich ändern"

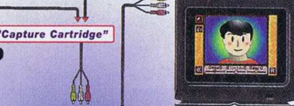


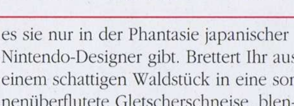
**"Der Spieletyp der Zukunft läuft nicht auf heutigen Konsolen". In einer umstrittenen Rede zeichnete Hiroshi Yamauchi, Nintendo-Boß und erfolgreichster Videospiel-Manager aller Zeiten, ein radikales Bild der nächsten Videospielgeneration.**

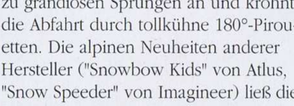
Die November-Rede des Nintendo-Chefs Hiroshi Yamauchi ist traditionell eines der wichtigsten Ereignisse des Videospielejahrs, sorgte diesmal aber für noch hitzigere Diskussionen, Beifall, aber auch Stirnrunzeln und Kopfschütteln. Die 90 minütige Ansprache des weitsichtigen Firmenpatriarchen begann selbstkritisch mit einer Entschuldigung für die 64DD-Verspätung und dem Eingeständnis, daß der japanische Markt (im Gegensatz zu den USA) bislang nicht gewonnen werden konnte. Yamauchi gab der geringen Anzahl an Spielen die Schuld, möchte aber an seiner "Small Numbers, High Quality"-Politik festhalten. Trotzdem bedachte Yamauchi die hochwertigen Produktionen an den Nintendo-Ständen mit keinem Wort, stattdessen zeichnete er ein düsteres Bild vom Niedergang einer Branche, in der sich ein neues Spiel nur drei Wochen verkauft und dann vom Markt verschwindet. Im Kontrast dazu nannte Yamauchi die "Pocket Monster" (Pokemon), putzigen RPG-Wesen, die den größten Erfolg der Firma seit dem Game Boy ermöglichten. Die Rollenspiele um niedliche Saurier und Spielzeugmonster haben sich in Japan bis heute elf Millionen Mal verkauft. Wer die Japan-Charts auf der letzten MAN!AC-Seite studiert, sieht, daß sich dieses Spiel noch immer dort behauptet – umgeben von Saturn- und Playstation-Titeln, die sich bestenfalls zwei Monate halten. In diesem "zeitlosen" Spielprinzip und im Erfolg der Tamagotchis von Bandai sieht Yamauchi die Zukunft des Videospielmarktes. Dieser sei momentan überschwemmt mit Software-Müll, komplizierten oder langweiligen Spielen. Statt den konventionellen "TV Games" setzt Nintendo ab jetzt auf die Begriffe "Nurturing" (Pflege), "Trading" (Tausch), "Collection" (Sammeln) und "Addition" (Erweiterung) und zeichnet einen neuen Spieletyp, der vom Spieler mehr verlangt als springen und ballern. "I want people all over the world to play Pokemon": Auch in den USA wird es 1998 "Pocket Monster" geben, doch dafür werden Veränderung am Produkt vorgenommen. Bedenkt man den (von Yamauchi nicht erwähnten) "Magic the Gathering"-Erfolg, der zumindest auf drei der vier Schlüsselbegriffe von Yamauchi basiert (Trading, Collection and Addition), gewinnt die Prophezeihung an Brisanz. Wie wir MAN!ACs Pokemons und andere Nintendo-Innovationen beurteilen, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.

## Alter-Ego auf dem N64








Mit dem "Talent Maker" für das 64DD erschafft Ihr Eure eigenen 3D-Stars.

es sie nur in der Phantasie japanischer Nintendo-Designer gibt. Brettert Ihr aus einem schattigen Waldstück in eine sonnenüberflutete Gletscherschneise, blenden Euch Lens-Flares und Pulverschnee fegt Euch um die Ohren. Eis und Tiefschnee verlangen Standfestigkeit: Mit dem analogen Stick balanciert Ihr, setzt zu grandiosen Sprüngen an und krönht die Abfahrt durch tollkühne 180°-Pirouetten. Die alpinen Neuheiten anderer Hersteller ("Snowbow Kids" von Atlus, "Snow Speeder" von Imagineer) ließ die Nintendo-Entwicklung weit hinter sich. Eine Tokyo-Reise wert waren auch die spielbaren Module von "Yoshi" und "Zelda". Während Euch der Fantasy-Elf durch eine 360°-Welt führt und in Echtzeit mit 3D-Monstern ringt, gegen die selbst die größten "Final Fantasy"-Feinde mickrig wirken, erdachte Nintendo für "Yoshi" einen neuen Grafikstil: Statt den Malkreiden-Panoramen des 16-Bit-Vorgängers sind alle Kulissen aus Stoff und Holz, also organischen Bastelmaterialien aufgebaut – der einzige 2D-Titel der Messe holt alles aus der Horizontal-Scroller-Mechanik heraus und spickt bewährte "Yoshi"-Ideen mit neuen Einfällen. Für Jump'n'Run-Fans erstrahlt das klassische Genre in neuem Licht.
Im Vergleich zur grandiosen Nintendo-Palette enttäuschte die Lizenznehmer-Software: Die vielen Pachinko-, Mahjong- und Shogi-Simulationen werden nicht in Deutschland erscheinen. Auch Japan-Wrestling (z.B. Hudsons "Shin-Nihon Pro Wrestling") und Sumo-Ringen (gezeigt vom kleinen Japano-Hersteller Bottom-Up) sind für deutsche N64-Zocker kein Thema. Überraschend fetzig war hingegen der "Ace Combat"-Konkurrent "Sonic Wings", den die "Pilotwings"-Macher Paradigm für Video Systems fertigstellten. Dauerfeuer aus Bord-MG und Raketenschächten statt ernsthafte Flugsimulation: In "Sonic Wings" ballert Ihr ohne Rücksicht, majestätisch versinken zerstörte Kreuzer in den Wellen – wer militaristische Themen mag, merkt sich den 3D-Feindflug schon mal vor. Auch "Wild Choppers", das Hubschrauber-Gefecht von Seta, ist in diesen Tagen in Japan erschienen. In der nächsten MAN!AC gibt's den Test. Bei Prügel- und Rennspielen ("Rev Limit" zuckelt seiner Fertigstellung entgegen) wird es das N64 gegen die 32-Bit-Konkurrenz schwer haben; erst der Test kann zeigen, ob es Konamis "GASP", Culture Brains "Hiryu No Ken Twin" (17 Helden und Monster toben in fernöstlicher Kulisse) oder Banprestos Roboter-Geprügel "Super Robot Spirits" mit "Tekken", "Virtua Fighter" & Co. aufnehmen können. Für die ungewöhnlichsten Hard- und Software-Neuheiten der Messe fehlt uns in dieser MAN!AC leider der Platz, deshalb werden wir Euch die urkomische Kamera für den Game Boy, Videoschnittstellen für das N64 und 64DD-Anwendersoftware ("Talent Maker", "Polygon Maker" und "Picture Maker") erst im nächsten Heft ausführlich vorstellen. Zumindest japanische Kids waren von Foto-Safaris im Pocket-Monster-Paradies, Plaudereien mit digitalen Wesen über Mikrophon und Spielehelden mit den eigenen Gesichtszügen begeistert – ob Nintendos gewagter Vorstoß in neue Spielzeugbereiche in unseren Augen funktioniert, verraten wir Euch in der nächsten MAN!AC. *wi*




Zu Besuch in der "Pocket Monster"-Welt: Über ein Mikro redet Ihr mit Euren Wesen, mit dem "Snap"-Programm fangt Ihr die herzigsten Momente ein.



Für "Sim City" (Bild) und die Maker-Software-Serie (alias "Mario Paint 64") wird in Japan jetzt eine N64-Maus ausgeliefert.

## Alle Messeneuheiten für das Nintendo 64

| TITEL | HERSTELLER | SPIELETYP | JAPAN-RELEASE |
|---|---|---|---|
| 64 Ouzumo | Bottom Up | Sport (Sumo) | erschienen |
| Aero Gauge | Ascii | Science-fiction-Rennspiel | Dezember 1997 |
| Brave Spirits | Hudson | Wrestling | Januar |
| Dual Heroes | Hudson | Beat'em-Up | Mai |
| El Tale | Imagineer | Rollenspiel | März |
| F-Zero X | Nintendo | Science-fiction-Rennspiel | Juni |
| Famista 64 | Namco | Sport (Baseball) | erschienen |
| Fighting Cup | Genki/Imagineer | Beat'em-Up | April |
| GASP | Konami | Beat'em-Up | März |
| Hiryu No Ken Twin | Culture Brain | Beat'em-Up | erschienen |
| yperolympics in Nagano | Konami | Ski-Rennspiel | Dezember 1997 |
| *Mother* | Nintendo | Rollenspiel | nicht bekannt |
| Morita Shogi | Seta | Brettspiel | erschienen |
| NBA Basketball | Nintendo | Sport (Basketball) | Juli |
| NBA In the Zone 98 | Konami | Sport (Basketball) | Dezember 1997 |
| Pachinko 64 | Seta | Glückspiel | April |
| Pro Baseball King 2 | Genki/Imagineer | Sport (Baseball) | Januar |
| Pro Mahjong 64 | Athena | Brettspiel | erschienen |
| Revs Limited | Seta | Rennspiel | Mai |
| hin-Nihon Pro Wrestling | Hudson | Sport (Wrestling) | Januar |
| *Sim City* | Hal/Nintendo | Strategie-Manager | Januar |
| Sim City 2000 | Imagineer | Strategie-Manager | Dezember 1997 |
| Snowboard Kids | Atlus | Snowboard-Rennspiel | Dezember 1997 |
| Snow Speeder | Imagineer | Snowboard-Rennspiel | März |
| Sonic Wings Assault | Paradigm/Video System | Action-Flugsimulation | erschienen |
| *Super Mario RPG 2* | Nintendo | Rollenspiel | nicht bekannt |
| Super Robot Spirit | Banpresto | Beat'em-Up | März |
| irtual ProWrestling 64 | Asmik | Wrestling | Dezember 1997 |
| Wild Choppers | Seta | Action-Flugsimulation | erschienen |
| Yoshi´s Story | Nintendo | Jump'n'Run | Dezember 1997 |
| Tamagotchi World | Hudson/Bandai | Brettspiel | Dezember |
| Zelda | Nintendo | Action-Adventure | April |

Spiele für das 64DD sind *kursiv* gedruckt.



"Pocket Monster" und Pokemon-Merchandise (Bild: Origami-Linzenzversion) spielten 1997 den Großteil des Nintendo-Umsatzes ein.



Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!

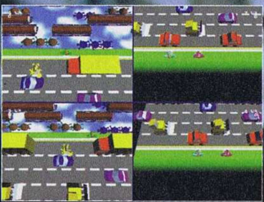
# Overboard!




Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!








PC
CD-ROM
PlayStation



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiel-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Leveln mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.




www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!


NINTENDO64
NINTENDO64
Sony, Sega oder Nintendo?
HARDWARE-
KAUFBERATUN
97
SEGA SATURN
SEGA

# NG

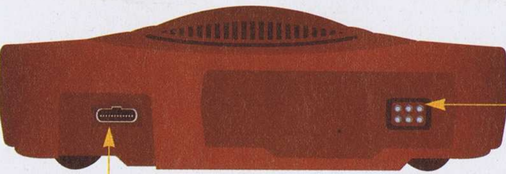
**Weihnachten 1997 kosten die Konsolen von Sega, Sony und Nintendo weniger als 300 Mark. Welches Gerät ist das richtige für Euch, leistet am meisten und hat die besten Spiele? MAN!AC empfiehlt Euch die optimale Konsole.**


Im Vergleich zu den turbulenten Jahren 1995 und 1996 hat sich der Videospielmarkt beruhigt: Die 16-Bitter sind Vergangenheit, Exoten wie 32X und 3DO, der Atari Jaguar oder das CDi von Philips endgültig und ohne Rückstände verschwunden. Jetzt habt Ihr noch zwischen drei Geräten die Qual der Wahl. Sega Saturn (Preis mit Spiel ca. 300 Mark), Sony Playstation (ohne Spiel ca. 300 Mark) und Nintendo 64 (ohne Spiel ca. 300 Mark) unterscheiden sich nicht nur in Anzahl und Qualität der angebotenen Spiele, sondern auch in Bezug auf ihre technischen Daten, Zubehör und Erweiterungs-Möglichkeiten. All diese Kriterien nehmen wir auf den nächsten Seiten unter die Lupe, um am Schluß ein Urteil zu fällen. Auch die Zukunftsaussichten jedes Geräts haben wir kritisch analysiert: Welche Konsole hat nicht mehr lange zu leben, welcher Hardware gehört die Zukunft? *wi*




## Gehäuse, Bedienung & Funktionen

Äußerlich unterscheiden sich die drei Konsolen zwar im Design, aber kaum in ihren Bedienungselementen: Sony und Nintendo achteten bei der Konzeption ihrer Systeme darauf, eine überschaubare Zahl von Buttons und Funktionen in das Grundgerät zu integrieren. In die "Multimedia-Falle“, die Universal-Maschinen wie dem 3DO (von Panasonic, Samsung und Goldstar) zum Verhängnis wurden, stolperte lediglich Sega, die neben Spielen auch andere Anwendungen (z.B. Filme und digitale Bilderbücher) auf ihrem Saturn sehen wollten. Im Vergleich zu Nintendo 64 und Playstation wirkt der Saturn etwas klobiger und komplizierter; auch ist er die einzige Konsole, die sowohl einen Modulschacht als auch ein CD-Laufwerk besitzt.
Davon und von den Erweiterungsports abgesehen (siehe unten), beschränken sich beide Konsolen auf die nötigsten Elemente: Start- und Reset-Schalter, Joypad-Buchsen, Netz- sowie Audio- und Videoausgänge. Mit einem Erweiterungsport an der Geräteunterseite und einem RAM-Slot oben verweist lediglich das Nintendo 64 auf kommende Zusätze wie z.B. den beschreibbaren Massenspeicher ”64DD”.



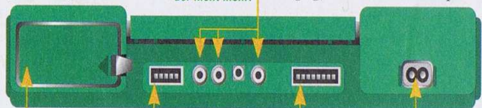
**Strom:** Das mitgelieferte Netzgerät paßt in diese Einbuchtung

**A/V-Ausgang:** Liefert FBAS- und S-Video-Signal. Mit der SNES-Buchse formal identisch.

## Anschlüsse & Ausgänge

Geheimnisvolle Erweiterungsschächte zierten bereits das Super NES, um die normalen Ausgänge und Anschlußmöglichkeiten macht Nintendo hingegen seit jeher nicht viel Federlesens:
Schon das Super NES mußte mit einem einzigen Multi-AV-Port auskommen, auch beim N64 ist diese Buchse der einzige Ausgang zu Monitor oder TV-Gerät. Mit dem N64 hat Nintendo noch brutaler gespart; ein qualitativ hochwertiges RGB-Signal bekommen selbst Bastler nicht aus der Konsole. Vor dem Spielerauge vermischen sich die opulenten 16,7 Millionen Farben zu einem Brei ohne Differenzierungen, bei Rot-Tönen fransen die Kanten deutlich aus: Ein Hohn auf die grafische Leistungsfähigkeit der Konsole. Auch die fehlenden separaten Audio-Ausgänge (zum Anschluß an die Stereoanlage) stellen den Akustik-Gourmet vor Probleme – nur mittels Spezialkabel könnt Ihr die Konsole mit Eurem Hifi-Equipment verbinden.
Die Playstation-Entwickler hingegen waren konsequent bis ins Detail: Vom RGB-fähigen Multi-Port über separate Cinch-Audiobuchsen bis hin zum Link-Port reicht die Anschluß-Serie an der Geräte-Rückseite. Doch auch Sony hat seit 1995 abgespeckt und erst den S-Video-Anschluß der japanischen Konsole, dann sogar die praktischen Cinch-Ausgänge wegrationalisiert – der unkomplizierte Anschluß an die Stereoanlage ist somit nicht mehr möglich. Sega schließlich hat von vornherein alle Signale in einer "AV-Out"-Buchse vereint: Über das beigelegte Scart-Kabel schließt Ihr den Saturn an Euren Fernseher an, Cinch- und RF-Kabel erhaltet Ihr im Fachhandel. Alles in allem überzeugen die Anschlüsse von Saturn und Playstation, Nintendos Sparpolitik in diesem Bereich ist für uns nicht nachvollziehbar.

**Cinch:** Die praktischen Audio- sowie Videobuchsen findet Ihr an neuen Playstations leider nicht mehr.

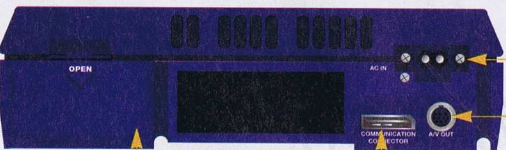


**Parallel I/O:** ...nur vom "Gamebuster" genutzt

**Serial I/O:** Zwei Konsolen lassen sich vernetzen

**Multi AV:** Liefert u.a. das RGB-Signal

**Strom:** Kabel liegt bei, das Netzgerät ist in der Konsole.




**Strom:** Kabel liegt bei, das Netzgerät ist in der Konsole.

**AV Out:** An dieser Buchse liegen RGB-, Video und S-Video-Signale sowie der Stereo-Ton an.

**Erweiterungsport:** U.a. für das MPEG-Modul und die auswechselbare Save-RAM-Batterie

**Communication Port:** Verbindung des Saturns zur Außenwelt – kaum genutzt.




## Hardware-Leistung

Sega, Sony und Nintendo verlassen sich auf mächtige CPUs in schneller RISC-Architektur. Der verspätete Next-Generation-Einstieg von Nintendo kam dem N64 dabei natürlich entgegen. Statt einen 32-Bit-Chip zum Herzstück der Konsole zu machen, übersprang Nintendo eine Generation und spendierte der neuen Konsole gleich ein 64-Bit-Kraftwerk, das mit knapp 100 MHz rasend schnell getaktet ist. Doch nicht nur die CPU, sondern auch die Peripherie des N64 ist auf maximale Geschwindigkeit ausgelegt: Mit den patentierten DRAM-Bausteinen des US-Herstellers Rambus verwendet der Marktführer den flottesten Speicher, der momentan in der Massenproduktion zu haben ist.
Mit dieser "State of the Art“-Technologie können weder Sega noch Sony konkurrieren, doch zumindest der klare Aufbau der Playstation-Platine hat den Test der Zeit erfolgreich überstanden: Die technische Leistung der Kombination aus 32-Bit-CPU, 3D-Kraftwerk GPU und einer "Geometry Transformation Engine“, sowie 3,5 MByte RAM wurde durch 3D-Spiele wie "Tomb Raider" und "Wipe Out 2097“ bewiesen.
Von ein paar grafischen Mankos abgesehen ist aber auch der Saturn eine mächtige Maschine: Begabten Entwicklern gelingt von jedem Playstation-Spiel eine adäquate Umsetzung, an der selbst Technik-Pedanten kein Manko finden (z.B. "Resident Evil").
Leider beschert die CD Sega-und Sony-Freunden nervige Wartezeiten; vor dem Spielbeginn und oft auch zwischen den Levels. Die auf CD abgelegten Daten müssen erst mühevoll ins RAM geschaufelt werden. Hier ist das N64 flotter, die Übertragung von Programm-, Grafik- und Sounddaten vom ROM-Modul in den Konsolenspeicher geschieht so flink, daß Ihr sie nicht bemerkt.



Playstation und Saturn sind ähnlich leistungsfähig: So erkennen z.B. nur Schattierungs-Pedanten das "Gouraud Shading" auf dem Körper des "Resident Evil"-Helden (Playstation, oben). Der Saturn (unten) verläßt sich dagegen auf Körpertexturen, die nicht oder "flat" schattiert sind. Davon abgesehen ist die Sega-Umsetzung mit dem Original identisch.




Ladepause: "Dank" CD-ROM müssen sich Sony- und Sega-Fans an diesen Anblick gewöhnen. N64-Besitzer spielen ohne Verzögerungen.

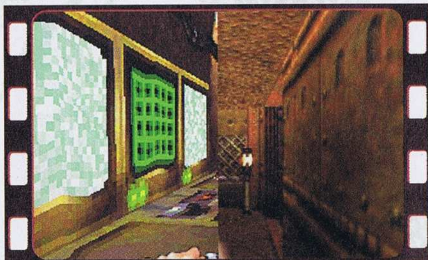



Dank tadelloser 2D-Fähigkeiten und (im Fall dieser "Samurai-Shodown"-Umsetzung) zusätzlicher RAM-Cartridge entfesselt der Saturn grandiose Sprite-Beat´em-Ups und Ballereien.

## Grafik

Auch im Grafik-Sektor hat Nintendo die längere Hardware-Entwicklungszeit genutzt und die eigene Konsole mit den momentan leistungsfähigsten Chips und Bussystemen ausgestattet. Die erstaunlichen Grafikfähigkeiten schlummern im "Reality Co-Processor" (RCP), wie die CPU ein 64-Bit-RISC-Chip.

Playstation und Nintendo 64 sind primär 3D-Konsolen, beide Konkurrenten verzichten z.B. auf 2D-Playfields für Parallax-Scrolling wie sie Segas Saturn besitzt. Trotzdem bringen beide Geräte genügend Leistung, um traditionelle 2D-Grafik fast ebenso flüssig und effektreich darzustellen wie der Saturn.



Schon die erste Ego-Shooter-Generation (links "Alien Trilogy auf der Playstation, rechts eine indizierte N64-Ballerei) zeigte, daß Nintendo sowohl mit Textur-Verzerrungen als auch mit Riesen-Pixel spielend fertig wird. "Mip-Mapping" interpoliert zwischen den Textur-Pixeln (rechts).

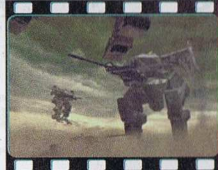
Im 3D-Sektor läßt das Nintendo-Prunkstück die Playstation locker stehen, denn die 64-Bit-Konsole besitzt Fähigkeiten, die mehr aus der rohen Polygonmasse machen: Tri-lineares Mip Mapping ist das Nintendo-Heilmittel gegen die berüchtigten Riesenpixel, die auftauchen, sobald Ihr nahe an eine Textur oder ein Bitmap-Objekt herankommt. Anstelle einer groben Pixeltapete, wie sie die Playstation in so einem Fall zeichnet, "interpoliert" das Nintendo 64 zwischen den Textur-Pixeln ("Texels") und erzeugt so eine künstliche, für das Auge angenehme Unschärfe. Auf Playstation und Saturn quälen oftmals "Pop-Ups" (das ruckartige Auftauchen entfernter Objekte) den 3D-Spieler – je nach Talent und Sorgfalt der Programmierer mal mehr, mal weniger. Das N64 bekämpft diesen Grafik-Schluckauf mit Hardware-integriertem Z-Buffering, einer Funktion, die Polygone in der richtigen Reihenfolge zeichnet und sie in der Tiefe pixelgenau beschneidet.

Auch verzogene Texturen erlebt Ihr zwar auf Saturn und Playstation, jedoch kaum auf dem N64: Dank "perspective correct texture mapping" werden alle 2D-Texturen eines Nintendo-Spiels perspektivisch korrekt auf Polygone und Landschaften gelegt.

Während 3D-Techniken (wie z.B. die fließende Gouraud-Schattierung) auch die Playstation beherrscht, ist der 8-Bit-Alpha-Kanal des N64 in der Konsolenwelt einzigartig: Durch die zusätzlichen acht Bit der Farbauflösung kann jedem Pixel eine beliebige Transparenz (in 255 Stufen) zugeordnet werden. Dagegen müssen Playstation-Programmierer aus fünf fest eingestellten Transparenz-Werten wählen, Segas Saturn kennt die Funktion schließlich überhaupt nicht. Auch die fließend weiche Schattierung von 3D-Objekten ("Gouraud-Shading") beherrscht Segas Saturn nicht – für Playstation und N64 hingegen gehören die (auch im PC-Bereich verbreiteten) Schattierungs-Algorithmen des Mathematikers Gouraud zu den Standard-Effekten.

In Bezug auf bildschirmfüllendes Video (FMV) ist das N64 den CD-Konsolen unterlegen: Render-Intros wie in "Tekken" oder die FMV-Szenen eines "Wing Commander" beherrscht die Nintendo-Konsole nicht. Denn Videosequenzen in brauchbarer Qualität sind zu speicheraufwendig für den begrenzten Platz eines Moduls. Außerdem besitzt nur die Playstation einen Decoder für Motion-JPEG-Komprimierung, die für brillante Bildqualität und ruckfreie Bewegungen sorgt. Der Saturn steht unentschieden in der Mitte: Dank CD-ROM zaubert auch er minutenlange FM-Videos auf den Bildschirm. Da er jedoch keinen JPEG-Chip besitzt, sehen die Filmschnipsel nicht so gut aus wie auf der Playstation. Das MPEG-Modul, das Ihr für den Saturn kaufen könnt, schafft nur theoretisch Abhilfe: Bislang nützen nur "Gun Griffon" und eine Japan-Version des Rollenspiels "Lunar" die Erweiterung, um eine Filmshow von höchster Qualität zu inszenieren.







Filmsequenzen wie die FMV-Schnipsel in "Wing Commander 4" (Playstation) oder das Render-Intro von Segas "Gun Griffon", das sogar ein MPEG-Cartridge unterstützt, kann Euch das N64 nicht bieten: Intros und Zwischensequenzen (ganz unten: "Bomberman 64") sind kurz und in Echtzeit berechnet.



## Sound

Bereits der Heimcomputer-Oldie C-64 besaß hervorragende Sound-Fähigkeiten, die erst durch das Super NES übertroffen wurden. Mit der 32-Bit-Generation erreichte die digitale Tonerzeugung ein Niveau, das es normalsterblichen Ohren schwer macht, qualitative Unterschiede zu erkennen. Theoretisch kann Euch z.B. das N64 aus unbegrenzt vielen Kanälen beschallen, im Gegensatz zu Playstation (eine Weiterentwicklung des SNES-Chips, 24 Kanäle) und Saturn (32 Stimmen, aber keine Kompression der Sound-Daten) – hören werdet Ihr die Differenz jedoch nicht.

Daß wir in der Kategorie "Akustik" die Playstation empfehlen, liegt am verwendeten Speichermedium (CD) und an der ADPCM-Kompression, die es der Hardware erleichtert, tolle Musik ins Spiel einzubinden: Sowohl dem Saturn als auch der Playstation stehen nur 512 KByte für Sound-Daten bzw. Samples zur Verfügung – für den Saturn zu wenig, dank 1:4-Kompression für die Playstation aber ausreichend.

Akustisch ist die Playstation also die beste Maschine, denn dank CD hängt sie auch das N64 ab: Glasklare Audio-Tracks jeder Stilrichtung können als Hintergrundmusik von CD gespielt werden, außerdem nützt Sony natürlich den größeren Speicherplatz der Silberscheibe. Aufgrund des begrenzten Speichers eines N64-Moduls werden Musik-Sample und Sprachausgabe von Nintendo seltener eingesetzt als von den Playstation-Musikern und klingen magerer als die Sony-Sounds. Um Speicherplatz zu sparen, wird oft mit einer niedrigeren Frequenz gesampelt, viele Nintendo-Sounds dudeln gar nur mono aus den Boxen! Bei Nintendo klingt und singt nicht ein spezieller Soundchip, sondern der Co-Prozessor, der auch andere Aufgaben (z.B. Grafik) zu bewältigen hat. Um optisch keine Einbußen zu haben, beschränken viele Nintendo-Programmierer den akustischen Aufwand. Fazit: An voll ausgespielten Techno-Tracks wie in "Ridge Racer" und minutenlanger Sprachausgabe wie z.B. in "Soviet Strike" werden sich Nintendo-64-Besitzer so bald nicht erfreuen.

Eine ausführliche Tabelle mit allen technischen Daten und Wertungen findet Ihr auf der abschließenden Seite 26.




e ansonsten tadellose Saturn-Umsetzung (Mitte) des Playstation-Hits "Wipeout 2097" zeigt die Folgen fehlen-r Transparenz-Möglichkeiten: Während auf der Playstation (linkes Bild) Düsenstrahl und Effekte schön durch-htig wirken, muß der Saturn löchrige Texturen verwenden. In diesem Bereich ungeschlagen ist das Nintendo mit seinem Alpha-Kanal, der Transparenz in 255 Stufen ermöglicht ("Extreme G" ganz rechts).

Software-Vergleich

# SPIELE OHNE GRENZEN

Software verkauft Hardware: Auf diesem Grundsatz basiert das Videospielgeschäft. Für Euch, die Spieler, ist nicht nur die Hardware-Power interessant oder die Funktionalität des Controllers, sondern vor allem Anzahl und Qualität der Spiele. Hier unterscheiden sich die drei Konsolen radikal: Der unüberschaubaren Auswahl an Playstation-Spielen steht eine kleine, aber feine N64-Palette gegenüber: Spielspaßnieten gibt´s auch für die Nintendo-Konsole, doch sauber programmierte Großproduktionen überwiegen – noch. Der Saturn liegt mit über 200 PAL-CDs qualitativ im Mittelfeld. Den guten Gesamteindruck der Sega-Spielepalette (Highlights in jedem Genre) schmälern die Zukunftsaussichten: Ab 1998 geht die Zahl der Saturn-Neuerscheinungen deutlich zurück. Unser Software-Vergleich schafft Durchblick: Auf den folgenden Seiten empfehlen wir Euch für jeden Spieletyp die optimale Konsole.

## Die Hardware-Schöpfer als Spiele-liefenaten

**SONY** COMPUTER ENTERTAINMENT
Spieleentwicklung: seit 1983
Eigene Spiele[1]: insgesamt 80
Eigene Spiele für Playstation: 45 (56%)[3]
davon mit "It´s a MAN!AC" prämiert: 8[2]

**Nintendo**
Spieleentwicklung: seit 1983
Eigene Spiele[1]: insgesamt 140
Eigene Spiele für Nintendo 64: 8 (6%)[4]
davon mit "It´s a MAN!AC" prämiert: 6

**SEGA**
Spieleentwicklung: seit 1983
Eigene Spiele: insgesamt 450[1]
Eigene Spiele für Saturn: 55 (12%)[5]
davon mit "It´s a MAN!AC" prämiert: 10

[1] ohne Umsetzungen
[2] inclusive Psygnosis
[3] Prozentsatz am Gesamt-Angebot für die Playstation
[4] Prozentsatz am Gesamt-Angebot für das N64
[5] Prozentsatz am Gesamt-Angebot für den Saturn

## Beat'em-Up

Wer auf Prügelspiele steht, der kauft sich eine Playstation oder Segas Saturn daran können weder die indizierte Rare-Prügelei noch die US-Entwicklungen "Wargods" (MAN!AC-Wertung: 63%), "Dark Rift" (69%) und "Mace" (70%) etwas ändern. Für die Sony-Konsole sind einige der besten Prügelspiele aller Zeiten erhältlich (zum Beispiel die "Tekken"-Serie), ernsthafte Duell-Titel ("Bushido Blade", "Dynasty Warriors"), aber auch fantastische Science-Fantasy-Bolzereien mit hohem Schauwert ("Bloody Roar"). Namco, Capcom und Koei, Square und Hudson – alle Japan-Hersteller widmeten der Sony-Konsole mindestens ein wegweisendes Polygon- bzw. 3D-Beat'em-Up, doch keines der genannten Software-Häuser hat bisher eine N64-Keilerei entfacht. Da Nintendo selbst nach "KI" kein zweites Beat'em-Up produzierte, sind auch die Saturn-Besitzer besser dran als prügelfreudige Mario-Anhänger: Sega und Verbündete (z.B. Atlus) versorgen Euch mit hervorragenden 3D-Prügeleien wie "Dead or Alive" oder "Last Bronx". Außerdem werden 2D-Klassiker von Capcom ("Street Fighter"-Serie) und SNK ("KoF", "Samurai Shodown") auch für den Saturn umgesetzt. Segas RAM-Cartridge sorgt dafür, daß die SNK-Prügler sogar noch eine Spur besser aussehen als auf der Playstation.

### Top 5

| | System | Titel / Hersteller | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1 | PS | Street Fighter Ex plus α<br>Capcom | 90% |
| 2 | PS | Bushido Blade<br>Square | 88% |
| 3 | N64 | INDIZIERT<br>Nintendo | 88% |
| 4 | PS | Tekken 2<br>Namco | 87% |
| 5 | SA | Fighting Vipers<br>Sega | 87% |

## Shoot'em-Up

Im Shoot'em-Up-Bereich (egal ob gruftiger Ego-Shooter oder effektgespickte Weltraumschiesserei) hat das N64 in kürzester Zeit alle Konkurrenten hinweggefegt: Wer ballern möchte und weder vor schwindelerregender Geschwindigkeit, noch vor derber Gewalt zurückschreckt, der sollte zu Nintendo greifen. Das Action-Angebot auf der Playstation ist zwar gewaltig, qualitativ aber durchwachsen. Den besten Ego-Shootern "MDK" (MAN!AC-Wertung: 87%), "Exhumed“ (85%) und "Disruptor“ (79%) stellen N64-Entwickler die grafisch bombastischen 3D-Metzeleien "Golden Eye“ (89%) und "Turok“ (85%) sowie die exklusive N64-Version eines indizierten Klassikers gegenüber.
Auch bei den Jet- und Hubschrauberspielen erwartet die Sony- und Sega-Fans durch Nintendo harte Konkurrenz: Mit "Lylat Wars“ fliegt Nintendo in eine völlig neue Science-fiction-Dimension; Setas "Wild Choppers“ – der lange angekündigte Konkurrent für 32-Bit-Fliegereien à la "Thunderhawk 2" und "Gunship“ – ist hingegen bis heute nicht erschienen. Nur im Bereich traditioneller 2D-Scroller kann das N64 seinen 32-Bit-Konkurrenten nicht das Wasser reichen: Von Konami-Klassikern wie "Gradius", "Parodius“ und "Nemesis" sowie deren modernen Updates, bis hin zu Neuheiten wie "Raiden DX“ (Playstation) und dem gewaltigen "Thunderforce 5" (nur für Saturn) gibt's für die 32-Bitter eine Menge lohnenswerte Shooter. N64-Freunde warten bis heute auf eine versprochene Neuauflage des "Sonic Wings"-Automaten.

### Top 5

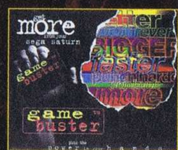
| | System | Titel / Hersteller | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1 | N64 | Lylat Wars<br>Nintendo | 90% |
| 2 | N64 | Golden Eye<br>Nintendo | 89% |
| 3 | N64 | INDIZIERT<br>Williams | 88% |
| 4 | PS | Colony Wars<br>Psygnosis | 88% |
| 5 | PS | MDK<br>Interplay | 87% |

## Jump'n'Run

Hüpfspiele sind von jeher eine Domäne von Nintendo und seinen Partnern – erst in diesem Winter versuchen die Playstation-Entwickler 3D-Terrain gutzumachen. Allein "Mario 64“ rechtfertigt den Kauf der Konsole, in Japan wurschteln bereits zahlreiche Hersteller an ähnlichen Jump'n'Run-Eskapaden. Nintendo verspricht mit dem neuen "Yoshi's Story“ eine Mischung aus traditionellem 2D-Hüpfvergnügen und neuartigen 3D-Effekten – wir hoffen auf einen ausführlichen Bericht in der nächsten MAN!AC.
Nach einem lahmen Start (letztes Jahr tummelten sich lediglich "Crash Bandicoot“ und "Pandemonium" auf der Playstation) hat Sony in diesem Sektor ganz schön aufgeholt: Zeitgleich mit "Crash 2" erschien das zweite "Pandemonium" sowie der niedliche "Croc", den Argonaut für Fox produzierte. Weiterhin erwarten wir "Gex 2" und ein neues "Earthworm

ZUBEHÖR

## Game Buster




Anbieter: Datel
Systeme: Playstation, Saturn
Preis: 80 Mark

Mit einem Mogelmodul seid Ihr jedem Videospielbösewicht überlegen: Ausgestattet mit unbegrenzter Zeit, Superenergie und 99 Leben zwingt Ihr Bowser, Mr. Bison und Konsorten ohne Probleme in die Knie. Dazu benötigt Ihr nur die entsprechenden Codes, die Ihr unserer "Last Resort"-Rubrik entnehmt. Besonders praktisch ist der "Game Buster" für den Sega Saturn, denn dieser fungiert zusätzlich als Importadapter! Die N64-Version "Game Killer" ist bereits angekündigt und soll Codes auf Chipcard verarbeiten.

## ZUBEHÖR
# Lichtpistolen



Anbieter: diverse
Systeme: Playstation, Saturn
Preis: 130 Mark (Just), 80 Mark (Sega)

Zum zünftigen virtuellen Feuergefecht benötigt Ihr eine Lichtpistole. Während der N64-Aufsatz für das Joypad auf sich warten läßt, legen Playstation- und Saturn-Schützen mit einer Vielzahl unterschiedlicher Modelle auf Polygongegner an. Grundsätzlich unterscheidet man auf der Playstation zwischen "normalen" Guns, die einfach an den Joypad-Port gestöpselt werden, und der Namco-Version ("Guncon 45"), bei der zusätzlich ein Kabel am Video-Ausgang der Konsole angeschlossen wird. Wichtig: Die Namco-Kanone eignet sich ausschließlich für die firmeneigenen Spiele "Time Crisis" und "Gun Bullet/Point Blank". Zahlreiche Fremdhersteller bieten eine Fülle von Pistolen mit Zusatzfunktionen wie Dauerfeuer und automatisches Nachladen an. Besonders witzig das Modell mit Laserpointer von "Just!" (ca. 130 Mark, im Fachhandel erhältlich), das das Ziel auf dem Bildschirm mit einem gut sichtbaren Lichtpunkt markiert und somit für mehr Treffsicherheit sorgt. Für den Saturn ist nach wie vor das Sega-eigene Modell zu empfehlen, das hervorragend in der Hand liegt. Die indizierten Sega-Automatenumsetzungen spielen sich damit wie in der Spielhalle.

Jim" – beide sollen leicht modifiziert auch für das N64 erscheinen. Verlierer im Jump'n'Run-Wettkampf ist der Saturn, der seit "Nights" keine Hüpfeskapade mehr erlebte. Immer noch witzig sind "Rayman" sowie die 16-Bit-Umsetzungen "Earthworm Jim 2", die brav scrollend an alte 2D-Zeiten erinnern.

### Top 5

| | System | Spiel | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1 | N64 | Super Mario 64 / Nintendo | 96% |
| 2 | SA | Nights / Sega | 87% |
| 3 | PS | Crash Bandicoot 2 / Sony | 88% |
| 4 | PS, SA | Rayman / Ubisoft | 86% |
| 5 | PS | Croc / Fox | 85% |



### DIE RICHTIGE WAHL FÜR JEDEN SPIELETYP

| | SA | PS | N64 |
|---|---|---|---|
| Beat´em-Up | ★★★★ | ★★★★★ | ★★ |
| Shoot´em-Up | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| Jump'n'Run | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| Sportspiel | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| Rennspiel | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| Strategie | ★★ | ★★★ | ★ |
| Action-Adventure | ★★ | ★★★ | ★ |
| Rollenspiel & Adventure | ★★★ | ★★★ | ★ |

**Sportspiele** Hier herrscht ein harter Wettkampf zwischen den drei Konsolen: Momentan existiert eine unübersehbare Menge von Sportspielen für die Playstation (viele davon gibt's auch für Saturn), doch bereits die ersten Fußball- und Eishockey-Spiele für das N64 lassen den Vorsprung zusammenschmelzen. Electronic Arts' wankelmütiges N64-Engagement spielt dabei kaum eine Rolle, denn das 64-Bit-"FIFA Soccer" war eine Enttäuschung. Dafür bietet Konami mit dem Nintendo-exklusiven "International Superstar Soccer 64" das bislang beste Konsolen-Fußball, während sich das fetzige Eishockey-Gebolze "Wayne Gretzky 3D" von Midway sogar mit EAs brandneuem "NHL 98" (für Playstation und Saturn) messen kann. In Japan sind für das N64 bereits zwei überdurchschnittliche Baseball-Simulationen erschienen, für American-Sports-Kenner unerläßlich ist aber Acclaims ultrarealistisches "NFL Quarterback Club".
In Bezug auf die Quantität ist die Playstation jedoch bereits auf und davon – jeden Monat erscheinen neue Mannschafts- und Einzelsportspiele, NBA-Basketball-Lizenzen, Golfsimulationen und Extremsport-Eskapaden. Dem Saturn fehlen Meisterwerke wie "ISS 64", zur stattlichen Zahl von Acclaim- und EA-Sports-Umsetzungen kommen aber noch die Saturn-exklusiven Spiele von Sega: "Worldwide Soccer 98", "Athlete Kings" und "NBA Action". Gespannt sind wir auf "Winter Heat", das es nach unserem ersten Eindruck locker mit Konamis "Nagano" (nur für Playstation und N64) aufnehmen kann.

### Top 5

| | System | Spiel | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1 | N64 | ISS 64 / Konami | 91% |
| 2 | N64 | NFL Quarterback Club / Acclaim | 90% |
| 3 | SA, PS | NHL 98 / Electronic Arts | 88% |
| 4 | PS | NHL Breakaway 98 / Acclaim | 88% |
| 5 | N64 | Wayne Gretzky 3D / Midway | 87% |
| 5 | PS | PGA Tour 98 / Electronic Arts | 83% |

## ZUBEHÖR
# RGB-Kabel

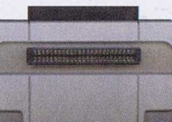


Verwischte Farben und Schatten in der Optik gehören mit dem RGB-Adapter für das N64 der Vergangenheit an: Stöpselt das Accessoire in die Scart-Buchse Eures Fernsehers und das S-Video-Signal Eurer Konsole wird auf bestmögliche Qualität getrimmt und als RGB-Signal an Euren Fernseher übermittelt. Die Bildqualität ist zwar nicht ganz so gut wie bei einem "echten" RGB-Signal, eine besser Alternative existiert jedoch nicht.

Anbieter: GT-Elektronik
System: Nintendo 64
Preis: 80 Mark

**Rennspiele** Die Playstation steht unumstritten auf der Pole Position: Mit "Ridge Racer" begann für PS-Fetischisten das goldene 32-Bit-Zeitalter, seitdem vergeht kein Monat ohne neue Playstation-Raserei. Für die Sony-Konsole gibt's gute Rennspiele jeder Klasse: Mit "Porsche Challenge" erhielt Namcos "Ridge Racer"-Zyklus hochkarätige Konkurrenz, wer die asphaltierten Pfade der Zivilisation verlassen möchte, der spielt das französische "V-Rally", Sonys "Rally Cross" oder "Monster Trucks" von Psygnosis. Zwischen Sportausflügen und Rally-Abfahrten haben sich spannende Tourenwagengefechte wie z.B. Codemasters "Toca" plaziert. Wer sich für Serien-Coupes und ihre Renn-Modifikationen nicht erwärmt, wird mit Psygnosis' "Formel 1 '97"-Simulation bedient oder wagt mit "Andretti Racing" und "Nascar Racing" dramatische Ausflüge in amerikanische Asphalt-Arenen. Während in den genannten Disziplinen das Nintendo 64 nicht mithalten kann, setzt es bei den futuristischen Rennspielen zum Überholen an: Psygnosis' "Wipe Out 2097" (auch für den Saturn) wurde kürzlich von Acclaims N64-exklusivem "Extreme G" eingeholt und soll angeblich auch für das N64 umgesetzt werden. Auch auf dem Wasser ("Wave Race 64") und bei den Cartoon-Rasereien ("Diddy Kong Racing") schlägt Nintendo die Sega- und Sony-Konkurrenz: "Wave Race" ist schneller und spannender, schöner und physikalisch realistischer als Sonys spielerisch ähnliches "Rapid Racer", Diddy Kong läßt wiederum das angestaubte "Motor Toon GP 2" und den Sechs-Spieler-Kracher "Street Racer" (für Playstation und Saturn) stehen.
Nicht zuletzt dank "Sega Rally" konnte Sega im PS-Sprint der Konsolen lange mithalten. Erst in den letzten Wochen verlor der Saturn den Anschluß an die Spitzenreiter: Die Eigenentwicklungen ("Formula Karts" und "Touring Car") sind lasch im Vergleich zur Konkurrenz, die meisten Titel von Infogrames-Ocean, EA

## ZUBEHÖR
# Importadapter



Anbieter: GT-Elektronik
System: Nintendo 64
Preis: 60 Mark

Ihr habt von PAL-Balken und entschärften Deutschland-Versionen die Nase voll? Mit dem Importadapter steht Euch die Welt der skurrilen Japanimporte und brutalen 3D-Shooter offen. Das nützliche Accessoire stöpselt Ihr zwischen Konsole und Importmodul, in die Rückseite des Adapters steckt Ihr zusätzlich ein deutsches Spiel. Der Adapter gaukelt Eurer Konsole den Sicherheitschip eines kompatiblen Spiels vor – heißen Zocknächten steht nichts mehr im Wege. Mit der neuesten Version des Adapters bringt Ihr auch Problem-Module wie "Starfox 64" ("Lylat Wars") ohne Komplikationen zu Laufen.

ZUBEHÖR

## Funk-Pads



**Anbieter:** Interact, Sega
**System:** Playstation, Saturn
**Preis:** 90 Mark

Ein witziges Feature für Vielspieler, denen der Kabelsalat auf die Nerven geht: Funkferngesteuerte Pads senden wie Eure TV-Fernbedienung ihre Steuersignale an ein Empfangsteil, das Ihr davor an Eurer Konsole befestigt habt. Merkliche Zeitverzögerungen treten nicht auf. Allerdings darf kein Möbelstück zwischen Pad und Empfänger stehen, denn die Elektronik reagiert mit blockierten Funktionen selbst auf kleinste Störungen. Besonders empfehlenswert ist das "Performance"-Pad für die Playstation (Bild), das durch Lautstärke- und Kanalregler auch die Fernbedienung vieler Fernsehgeräte ersetzt und trotzdem optimal geformt in Eurer Hand liegt. Für den Saturn sind die Sega-eigenen Funkpads erste Wahl: Auch diese Pads (ca. 90 Mark) arbeiteten im MAN!AC-Test zuverlässig.

und Konami werden nicht mehr für den Saturn umgesetzt. Segas eigener "Scud Race"-Automat wiederum überfordert die Heim-Hardware – Umsetzung schwierig.

### Top 5

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | PS | Rage Racer – Namco | 90% |
| 2 | PS | Porsche Challenge – Sony | 89% |
| 3 | SA | Sega Rally – Sega | 89% |
| 4 | N64 | Wave Race 64 – Nintendo | 88% |
| 5 | N64 | Extreme G – Acclaim | 87% |
| 5 | PS | Formel 1 '97 – Psygnosis | 87% |

### Strategie

In Japan sind Strategiespiele für Sony, Sega und Nintendo-Konsolen beliebt, doch leider wird nur selten ein Fernost-Highlight ins Englische oder gar Deutsche übersetzt – die löblichen Ausnahmen sind Konamis "Vandal Hearts" (Playstation) und Segas "Dragonforce". So ist´s den zahlreichen PC-Umsetzungen aus den USA und England zu verdanken, daß die Playstation trotzdem zur idealen Hardware für Joypad-Strategen wurde: Nach den Echtzeit-Feldzügen "Command & Conquer" und "Warcraft" (beide auch für den Saturn erschienen), kommt "C& C2" jetzt exklusiv für die Playstation. Den Konkurrenten "Z" gibt´s ebenfalls nur für die Sony-Konsole. Auch der Saturn hält strategische Leckerbissen (u.a. das Strategie-RPG "Mystaria") für Euch bereit, doch nur wenn Sega weitere Japan-Highlights ("Advanced World War", "Lungrisser") nach Deutschland holt, bleibt die Konsole konkurrenzfähig. Ganz schlecht sieht´s auf dem N64 aus: Wer sich zum Sternen- und Fantasy-General berufen fühlt, schaut auch 1999 noch in die Röhre, denn als einziger Titel ist das zivile "Sim City 2000" angekündigt. Selbst wenn Nintendo sich entschließt, den Klassiker "Fire Emblem" 64-Bit-gerecht aufzupeppen, ist das noch lange kein Grunde für einen Triumphzug: Weder das 8-Bit-Original noch die beiden Super-NES-Fortsetzungen wurden ins Englische oder Deutsche übertragen.

### Top 5

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | PS | Command & Conquer 2 – Virgin | 88% |
| 2 | PS, SA | Command & Conquer – Virgin | 87% |
| 3 | PS, SA | Warcraft 2 – Electronic Arts | 85% |
| 4 | PS | SimCity 2000 – Maxis | 83% |
| 5 | PS | Z – Sony | 79% |

## Speicherpoker 1998



*Endlich startklar? Nach vielen Verschiebungen soll der revolutionäre 64DD-Speicher im Frühjahr '98 ausgeliefert werden. Die Datenträger fassen 64 MByte und sind beschreibbar.*

Früher war die Welt noch in Ordnung: Hier Nintendo, dort Sega und für beide galt das gleiche Speichermedium: ROM-Cartridges waren optimal für Spiele; schnell, zuverlässig, aber verdammt teuer in der Produktion. Im Gegensatz zur CD-ROM benötigen Module kein aufwendiges Laufwerk, sondern nur einen simplen Modulschacht. Trotzdem hat sich die CD als Spielemedium etabliert: Zwar mußten sich die Playstation- und Saturn-Spieler an Ladezeiten gewöhnen, profitieren dafür aber von minutenlangen FMV-Sequenzen, CD-Audio und günstigen Softwarepreisen.
Doch nun zeigt ausgerechnet Nintendo, die bisher am klassischen Modul festhalten, den Weg der Konsolen ins 21. Jahrhundert: Das angekündigte 64DD ist ein robustes, wiederbeschreibbares Medium, das ab dem nächsten Jahr alle Nintendo-Konsolen zieren soll. Für 200 Mark erhaltet Ihr voraussichtlich das zusätzliche Laufwerk, das unter die N64-Grundkonsole gesteckt wird. Ab dann könnt Ihr umfangreiche Spielstände (z.B. von Rollenspielen) speichern, Spielfiguren erschaffen und z.B. über das Internet verschicken.
Bisher haben Sony und Sega auf die Ankündigung des beschreibbaren Spielespeichers nicht reagiert, doch früher oder später werden sie nachziehen. Zur magnetischen 64DD (die technisch der populären "Zip"-Disk für den PC ähnelt) gibt es Alternativen. Sei es Sonys Minidisk, die wiederbeschreibbare CD-RW oder gar die DVD. Letztere ist im Moment noch nicht beschreibbar, außerdem kann ihr enormer Speicherplatz von Spielen noch nicht sinnvoll genutzt werden. Eine Ankündigung, welche Speichertechnologie Playstation 2 und Segas „Dural" verwenden, erwartet die spielende Welt mit Spannung. Mini-Disc, DVD oder CD-ROM – die zur Wahl stehenden Medien erklärt Euch unsere Tabelle.

| | NUR LESEN | | | LESEN UND BESCHREIBEN | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | OPTISCH | MAGNETISCH | | |
| **Medium** | ROM-Modul | CD | DVD | Minidisk | ZIP-Disk | 64DD | LS-Floppy |
| **Hersteller** | Nintendo | diverse | diverse | Sony, Sharp, Seiko, Epson | Fuji, Iomega, | Alps (für Nintendo) | M3, Matsushita Kotobuki Electronics, Compaq |
| **Typ** | ROM | optisch, 5,25" | optisch, 5,25" | magnetooptisch, flexible Disk | magnetisch | magnetisch, flexible Disk | magnetisch |
| **Kapazität** | typ. 8 bis 16 MByte (64 bis 128 MBit) | 650 MByte | 4,7 GB-17 GByte | 140 MByte | 100 MByte | 64 MByte | 120 MByte |
| **Transferrate Lesen** | >5 MByte/s | 300-600 KByte/s | typ. 1,4 MByte/s | 150 KByte/s | 300/980 KByte/s (parallel/SCSI) | 1 MByte/s | typ. 200 KByte/s |
| **Zugriffszeit** | <1 ms | 100 ms | 190 ms | 40 ms | 40 ms | nicht bekannt | 110 ms |
| **Laufwerk Endkundenpreis** | entfällt | 150 Mark (4-fach-Speed) | 600 Mark | 300 Mark | 300 Mark | 200 Mark | 300 Mark |
| **typ. Herstellkosten Medium** | über 20 Mark | 1 Mark | 2 Mark | 3 Mark | 5 Mark (100 MB) | unter 5 Mark (geschätzt) | 8 Mark |
| **Einsatz** | Nintendo 64, alle 16-Bit-Konsolen | für Texte, Bilder, Musik & Software, Anwendungen, Sony Playstation, Sega Saturn | Filme, Musik, PC-Software, | Musik, Speicher für digitale Kameras (Sharp MD-PS 1) | jede Art von Daten im PC-Bereich | nur als alternatives Speichermedium für das Nintendo 64 | siehe Zip-Disk |
| **Bemerkungen** | schnellste Transferrate & Zugriffszeit, deswegen keine Ladepausen, aber sehr teure Herstellung, geringe Kapazität | langsam, billiges Medium, noch ohne leicht wirksamen Kopierschutz. Als CD-RW auch beschreibbar, aber teuer und umständlich | schnelle, neue Technologie, Einsatz z.Z. im Video-Bereich (DVD-Video), hohe Speicherkapazität würdiges Nachfolgemedium der CD-ROM | langsam, günstiges, attraktives Medium, setzt sich im Audiobereich als Magnetbandersatz langsam, aber sicher durch | schnell, günstiges Medium, unempfindlich, unkomplizierte Laufwerksmechanik | Das erste beschreibbare Medium im Videospielbereich nur mit dem N64 kompatibel | kompatibel zum 3,5"-1,44 MB-Diskettenformat, langsames Laufwerk |

## Spielehersteller 97/98

### PS SA N64 – Wer unterstützt welche Konsole?

| Hersteller | PS | SA | N64 |
|---|---|---|---|
| Acclaim | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Volle Unterstützung |
| Activision | Engagement | Keine Unterstützung | Keine Unterstützung |
| Atlus | Keine Unterstützung | Engagement | Engagement |
| Bandai | Engagement | Engagement | Engagement |
| BMG | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| Capcom | Volle Unterstützung | Engagement | Engagement |
| Codemasters | Engagement | Keine Unterstützung | Keine Unterstützung |
| Crystal Dynamics | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| Eidos[1] | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| Electronic Arts[2] | Volle Unterstützung | Engagement | Engagement |
| Gremlin[3] | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Keine Unterstützung |
| GT interactive | Volle Unterstützung | Engagement | Keine Unterstützung |
| Hudson | Volle Unterstützung | Volle Unterstützung | Volle Unterstützung |
| Imagineer | Engagement | Engagement | Volle Unterstützung |
| Interplay | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| JVC | Engagement | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung |
| Koei | Volle Unterstützung | Engagement | Engagement |
| Konami | Volle Unterstützung | Engagement | Volle Unterstützung |
| LucasArts | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Volle Unterstützung |
| Midway[4] | Volle Unterstützung | Engagement | Volle Unterstützung |
| Mindscape[5] | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| Namco | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| Nintendo | Keine Unterstützung | Keine Unterstützung | Volle Unterstützung |
| Infogrames-Ocean | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Engagement |
| Psygnosis | Volle Unterstützung | Engagement | Keine Unterstützung |
| Sega | Keine Unterstützung | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung |
| SNK | Engagement | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung |
| Square | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Keine Unterstützung |
| Sony | Volle Unterstützung | Keine Unterstützung | Keine Unterstützung |
| Taito | Engagement | Volle Unterstützung | Engagement |
| Tecmo | Engagement | Engagement | Keine Unterstützung |
| Ubisoft | Engagement | Engagement | Engagement |
| Virgin[6] | Engagement | Keine Unterstützung | Engagement |

[1] incl. Core und Domark
[2] incl. Origin, Bullfrog und Maxis
[3] incl. DMA
[4] incl. Atari und Williams
[5] incl. SSI
[6] incl. Westwood

**Volle Unterstützung:** Der Hersteller hat bereits Spiele für diese Konsole entwikkelt und wird das Gerät auch im nächsten Jahr noch konsequent unterstützen
**Engagement:** Der Hersteller veröffentlicht vereinzelt Spiele für dieses System, andere Plattformen (u.a. auch der PC) werden aber stärker unterstützt.
**Keine Unterstützung:** Der Hersteller wird in Zukunft voraussichtlich keine Spiele für dieses System entwickeln bzw. veröffentlichen.

## Action-Adventure

Als "Action-Adventure" definiert MAN!AC jene Titel, die neben Geschicklichkeit (für Hüpf- oder Ballereinlagen) auch Grips und Orientierungssinn von Euch verlangen. Wer auf Kartographie und Rätsel steht, fühlt sich wohl; sowohl in Begleitung der wohlgeformten Lara ("Tomb Raider 2" erschien soeben exklusiv für die Playstation), als auch in Konamis altertümlich scrollender "Castlevania"-Burg. Diese beiden Knüllertitel stellen die beiden gegensätzlichen Action-Adventure-Typen dar; das letztgenannte Grusel-Abenteuer setzt auf Rollenspielelemente und 2D-Zauber, "Tomb Raider" hingegen auf 3D-Gewölbe und moderne Feuerwaffen. Das beachtliche Spungtalent ist die einzige Gemeinsamkeit zwischen Lara Croft und Alucard aus "Castlevania". Dazwischen tummeln sich Action-Adventures für alle Systeme, wobei die Playstation momentan die beste Hardware für diesen Spieletyp ist. Während das N64 erst mit "Zelda" und dem 3D-"Castlevania" Gebiet gegenüber Sony gutmachen wird, erwarten wir für den Saturn nur noch wenige interessante Action-Abenteuer: Nach "Story of Thor 2", "Shining Wisdom" und "Dark Saviour" erscheint das futuristische "Burning Ranger" exklusiv für den Saturn.

### Top 5

| Platz | System | Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PS | Castlevania | Konami | 89% |
| 2 | PS | Tomb Raider | Eidos | 89% |
| 3 | PS | Tomb Raider 2 | Eidos | 87% |
| 4 | PS | Abe´s Oddysee | GT | 87% |
| 5 | PS | Legacy of Kain | Crystal Dynamics | 86% |

## Rollenspiele & Adventures

Kommen wir zu den Stiefkindern des Konsolen-Business; Spielen, die auf dem PC sehr erfolgreich sind, sich auf deutscher Nintendo-, Sega und Sony-Hardware aber noch nicht etablierten. In der letzten Rubrik unseres Software-Vergleich fassen wir Rollenspiele und Adventures zusammen, da es von beiden Spieletypen in Deutschland nur eine Handvoll gibt. Doch egal ob Hitpoint-sprühende Fantasy-Duelle oder Expeditionen an mysteriöse Kultstätten – die Playstation (mit einigen Einschränkungen auch der Sega Saturn) ist hier die Konsole Eurer Wahl. Für das Nintendo 64 ist noch kein einziges Adventure auch nur angekündigt, in Bezug auf Rollenspiele verweist Nintendo seit zwei Jahren auf das 64DD. Im Klartext: Mit einem Rollenspiel in der Größe und Komplexität von "Final Fantasy" können deutsche N64-Spieler erst knapp vor dem Jahr 2000 rechnen. Obwohl Sega die Marktbeherrschung der Playstation in Bezug auf PC-Umsetzungen zu spüren bekommt (viele Hersteller machen nix mehr für den Saturn), hält ihre Konsole bei Rollenspielen und Adventures noch tapfer mit: Das humorige "Discworld 2" wurde sogar noch vor der Playstation-Version ausgeliefert, in Bezug auf Rollenspiele halten Sega und sein Rollenspiel-Partner Game Arts die Spieler mit Übersetzungen von "Panzer Dragoon Saga" und "Albert Odyssee", "Rayearth" und "Grandia" (Bild links) bei Laune.


Neben Sony engagiert sich auch Sega auf dem (hierzulande) stiefmütterlich behandelten Rollenspielsektor.

### Top 5

| Platz | System | Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PS | Final Fantasy 7 | Square | 90% |
| 2 | PS | Wild Arms | Sony | 86% |
| 3 | PS, SA | Discworld 2 | Sony, Virgin | 85% |
| 4 | PS | Bamphomet´s Fluch 1 & 2 | Sony | 83% |
| 5 | PS | Suikoden | Konami | 74% |

ZUBEHÖR

### Mehrspieleradapter

Im heimischen Spiele-Dungeon steigen regelmäßig heiße Zock-Sessions? Mit einem Mehrspieler-Adapter (vier zusätzliche Ports unter einem Gehäuse) muß niemand mehr den anderen beim Ballern oder Rasen zusehen. Einige Spiele unterstützen sogar zwei Multi-Taps: In "Micro Machines V3" (Playstation) drängen sich bis zu acht Raser gegenseitig in den Graben, Saturn-"Bombermänner" steigen gar zu zehnt in die Todesarena.

**Anbieter:** Sony, Sega
**Systeme:** Playstation, Saturn
**Preis:** 40 bis 50 Mark

ZUBEHÖR

### Analog-Pads

Analogpads sind für alle drei Systeme erhältlich und erlauben im Gegensatz zu Digital-Modellen eine gefühlvolle Steuerung vor allem bei Renn- und Geschicklichkeitsspielen. Während für den Saturn nur das Sega-Pad (meist im Bundle mit dem Spiel "Nights" für ca. 120 Mark) lieferbar ist, stehen für die Playstation mehrere Modelle zur Wahl. Das "NeGcon" von Namco (ca. 90 Mark) ist quasi ein Lenkrad in Pad-Form, bei dem zusätzliche analoge Knöpfe angebracht sind: Durch Drehen der beiden Pad-Hälften wird das Lenken simuliert. Das Sony-Analogpad bietet zusätzlich zu den Standard-Funktionen gleich zwei analoge Mini-Sticks, die von vielen neueren Rennspielen ("Porsche Challenge", "Rapid Racer") unterstützt werden.

**Anbieter:** Sony, Sega
**Systeme:** Playstation, Saturn
**Preis:** 60 Mark (NeGcon) bis 90 Mark

### Die Preise von Sega, Sony & Nintendo

| System | Art des Spiels | Empf. Preis |
|---|---|---|
| Playstation | Platinum Range/Klassiker | 50 Mark |
| Playstation | Neuheit (Sony) | ab 90 Mark |
| Saturn | Neuheit (Sega) | ab 90 Mark |
| Playstation | Neuheit (Fremdhersteller) | 90-120 Mark |
| Nintendo 64 | Neuheit (Nintendo) | ab 100 Mark |
| Nintendo 64 | Neuheit (Fremdhersteller) | ab 130 Mark |

# FIT FÜR




50 Level und untrainiert?
Sie verlieren. Was Crash kann,
müssen Sie schon längst können.
Unser Ernährungstip: Zwischen den Übungen
öfter mal einen Apfel.

## 8 Übungen für Siegertypen.

### 1. Kriechen

Zum Aufwärmen 20 m zügig kriechen. Kopf hoch und Oberkörper nah am Boden halten.



### 2. Rutschen

Anlauf nehmen und mit Socken 50 m über einen Parkettboden rutschen. Wiederholen Sie dies mind. 5 mal.





### 3. Hangeln

Arme in die Luft strecken und an einem geeigneten Objekt 2 mal 10 Minuten hangeln. Ruhig bleiben und nicht baumeln.

### 4. Schlittschuhlaufen

Mit mind. 25 km/h über eine Eisfläche. Fortgeschrittene probieren Pirouetten und Saltos.





### 5. Fliegen

Leihen Sie sich einen Raketenrucksack, studieren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, und fliegen Sie zwei Stunden unter einer Zimmerdecke.

### 6. Buddeln

Suchen Sie ein Feld aus weicher Erde, und graben Sie zwei Tunnel mit mind. je 5 m Länge. Ohne Hilfsmittel!





### 7. Powersurfen

Montieren Sie einen max. 50 PS starken Motor an Ihr Surfbrett. Dann bei 4–8 Windstärken für 4 Stunden surfen. Geübte tanken Nitro statt Benzin.

### 8. Bauchplatscher

Aus mind. 1 Meter Höhe auf die Vorderseite fallen lassen. Erforderliche Grundvoraussetzung: Waschbrettbauch.



PlayStation™

IT'S NOT A GAME





ZUBEHÖR

## Lenkräder



Für alle Systeme erhältlich sind wuchtige Lenkräder, mit denen Ihr Spielhallen-Fahrgefühl nach Hause holt. Statt per digitalem Tastendruck steuert Ihr auf diese Weise analog – je nach Schikane schlagt Ihr leicht ein oder reißt das Lenkrad extrem herum. Wichtig bei der Lenker-Auswahl sind Verarbeitung, Features und die Kompatibilität: Manche Modelle können mit Adapter an verschiedene Konsolen angeschlossen werden. Die Lenkräder von "Mad Catz", "Interact" und "Blaze" sind in diversen Versionen für alle Systeme erhältlich, ein Probespiel hilft bei der Kaufentscheidung.

**Anbieter:** diverse
**Systeme:** Playstation, Saturn, Nintendo 64
**Preis:** 100 bis 170 Mark (mit und ohne Pedale)

## Software Perspektiven

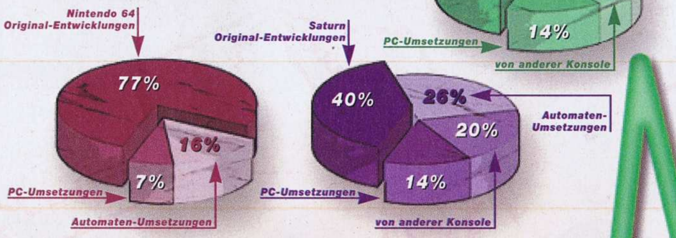
Eine Hardware ohne Software- bzw. Spielenachschub ist tot. Daran können auch beeindruckende technische Daten nichts ändern. Doch woher soll man wissen, welchem Gerät die Zukunft gehört und für welche Konsole bald keine Software mehr erscheint? MAN!AC hat sich für Euch umgehört und neugierig in die Entwicklungslabors der wichtigsten Hersteller gelinst. Fazit der Spielerecherche: Die meisten Entwickler haben sich für eine, maximal zwei Konsolen entschieden und lassen die dritte links liegen. Anhand unserer Tabelle (die sich auf der vorherigen Seite befindet) seht Ihr, welche Firmen momentan und in Zukunft welche Hardware unterstützen. Wir haben uns auf die 33 weltweit wichtigsten Anbieter beschränkt und nur Hersteller in die Übersicht aufgenommen, die mehr als zwei oder drei Spiele pro Halbjahr entwickeln.

Nur in Japan wird noch mit Hochdruck an neuen Saturnspielen getüftelt. Die meisten US- und Europa-Spiele (darunter viele PC-Umsetzungen) kommen nicht mehr für den Saturn. Spätestens 1999 versiegt auch der Software-Strom aus Fernost. ★★

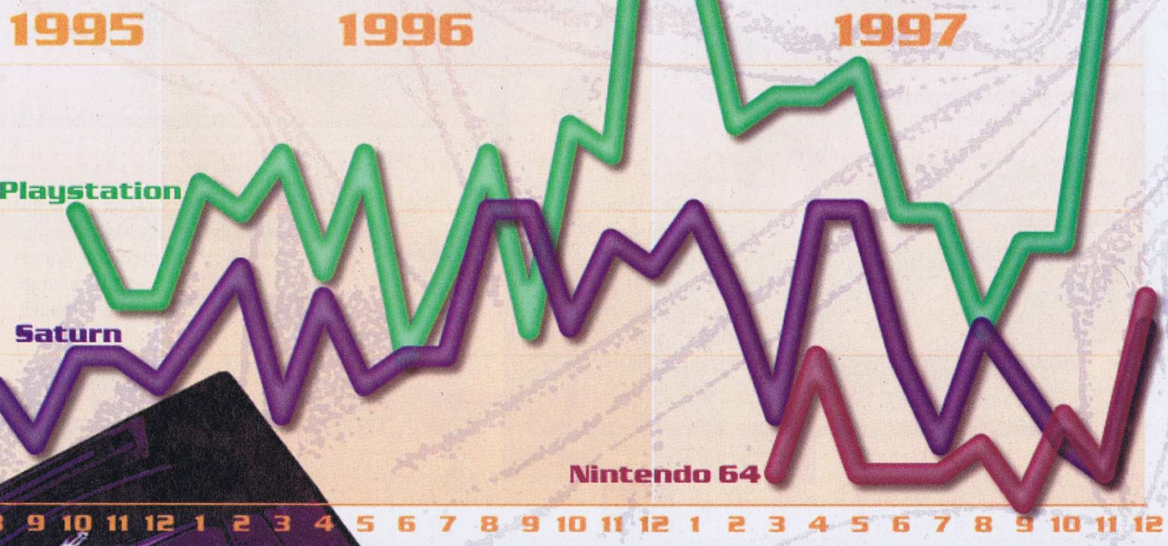
Die ganze Welt hat sich auf die Playstation eingeschworen, über mangelhaften Spielenachschub müssen sich Sony-Freunde nicht beklagen. Bis zum Jahr 2000 erwarten wir noch Hunderte von neuen Playstation-CDs. ★★★★

Die Nintendo-Maschinerie kommt in Schwung: Während japanische Entwickler noch zwischen Sega, Sony und Nintendo schwanken, interessieren sich immer mehr amerikanische, englische und französische Programmierer für Nintendos 64-Bitter: Auf lange Sicht erhält das N64 ähnlich viele Spiele-Neuheiten wie die Playstation. ★★★★

## Neuentwicklungen oder olle Kamellen




## PAL-Releases pro Monat



## Hardware-Kaufberatung

# DAS TESTERGEBNIS

Judgment Day: Die Facts und Erkenntnisse der letzten neun Seiten fassen wir hier zu einer handlichen Tabelle zusammen. Jede Konsole bewerten wir in 16 Kriterien – von der Hardware-Leistung bis zur Qualität der Spiele. Maximal lassen sich pro Sparte fünf Sterne rausholen – das bedeutet optimale Leistung in diesem Bereich. Mit einem Stern kennzeichnen wir die hingegen Kriterien, in denen die jeweilige Konsole überhaupt nichts bringt.

Maximal kann jede Konsole 100 Punkte erreichen – maximal fünfzig für Software-Angebot und -Perspektive, die andere Hälfte für die Technik, Qualität der Hardware und Zubehör. Neben den Video-Ausgängen und anderen zweitrangigen Bereichen sind uns die Punkte "Hardware-Leistung", "Grafik", "Zubehör", "Preis" und "Spieleperspektiven" besonders wichtig. Von diesen Faktoren hängen Langzeitmotivation und Spielspaß im Wesentlichen ab. Die genannten Kriterien sind uns einen Multiplikator 2 wert. Eine Konsole, die fünf Sterne in einem solchen Schlüsselbereich erhält (z.B. das N64 bei Hardware-Leistung) kassiert damit nicht fünf, sondern zehn Punkte.

| | SA | PS | N64 |
|---|---|---|---|
| **HARDWARE UND ZUBEHÖR** | | | |
| Hardware-Leistung | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| MULTIPLIKATOR 3 | | | |
| Grafik | ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| MULTIPLIKATOR 2 | | | |
| Sound | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ |
| nschlüsse & Ausgänge | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| Joypad | ★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| Zubehör | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| Preis/Leistung | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| MULTIPLIKATOR 2 | | | |
| PUNKTZAHL | 41 | 45 | 47 |
| **SPIELE** | | | |
| Beat'em-Up | ★★★★ | ★★★★★ | ★★ |
| Shoot'em-Up | ★★★ | ★★★ | ★★★★ |
| Jump'n'Run | ★★ | ★★★ | ★★★ |
| Sportspiel | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| Rennspiel | ★★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| Strategie | ★★ | ★★★ | ★ |
| Action-Adventure | ★★ | ★★★ | ★ |
| llenspiele & Adventure | ★★★ | ★★★ | ★ |
| Spiele-Perspektive | ★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| MULTIPLIKATOR 2 | | | |
| PUNKTZAHL | 27 | 38 | 28 |
| Gesamtergebnis | 68 | 83 | 75 |

ZUBEHÖR

## Rumble-Pak




Bereits nach kurzer Zeit etablierte sich das "Rumble-Pak" als ein witziges Feature, das von den meisten Nintendo-Spielen unterstützt wird: Das Steckmodul für den Memory-Slot des Joypads wird vom Spiel erkannt und vibriert durch elektrische Impulse je nach Situation, um ein intensiveres Spielgefühl zu vermitteln. Neben dem Original-Modell von Nintendo (ca. 40 Mark) gibt es zahlreiche Versionen von Fremdherstellern. Besonders empfehlenswert ist das preiswerte LMP-Modell, das im Gegensatz zu anderen Packs keine zusätzlichen Batterien benötigt. Auch Modelle mit integrierter Memory-Karte sind erhältlich - blättert in den "News"-Teil dieser MAN!AC.

**Anbieter:** Nintendo, Gamester u.a.
**System:** Nintendo 64
**Preis:** 30 bis 60 Mark

### Lohnt sich die Sony Playstation?

Ja. Egal, auf welchen Spieletyp Ihr steht; egal, ob Ihr ein Joypad-Anfänger oder ein Dauerzocker in der dritten Generation seid – unter den vielen hundert Playstation-Spielen findet Ihr einige der besten Titel jedes Genres. Die gewaltige Software-Auswahl ist der Trumpf der Sony-Konsole, doch Vorsicht: Im Spielekatalog tummeln sich eine Menge Nieten. Technisch gibt es an der Playstation auch nach drei Jahre kaum etwas auszusetzen. Das 300-Mark-Gerät nimmt es noch mit den meisten Pentium-Konfigurationen auf.

**Zukunftsaussichten:** Auch im nächsten Jahr erwarten wir ungebrochenen Software-Nachschub für die Playstation. Wenn auch einige bislang Sony-treue Hersteller die Nintendo-Entwicklung aufnehmen, werden sie doch die Playstation nicht links liegen lassen. Erst 1999 wird die Anzahl der Spieleneuerscheinungen für die Playstation zurückgehen; kurz darauf wird die Konsole durch einen (voraussichtlich nicht kompatiblen) Nachfolger ersetzt.



### Lohnt sich Segas Saturn - noch?

Ja – mit Einschränkungen. Wer im Fachhandel kauft (und nicht bei Kaufhof, Karstadt & Co.), kann neben den offiziellen PAL-Spielen von Sega auch auf die zahlreichen Japan-only-Titel für den Saturn zurückgreifen. Während Rollen- und Strategiespiele aufgrund unverständlicher Texte nur eine Minderheit interessieren, sind Action-, Renn- und Prügeltitel mit Hilfe eines Adapters für jedermann sofort zugänglich. Mit dem gewaltigen Spieleangebot der Playstation kann die Sega-Hardware aber auch dann nicht mithalten, wenn man alle Japan-Spiele dazuzählt: PC-Umsetzungen sinken gegen Null, Originalspiele werden in Europa und den USA kaum noch produziert. Technisch bleibt der Saturn konkurrenzfähig; und auch beim Zubehör kann es der Saturn mit Sony und Nintendo aufnehmen.

| | SEGA SATURN | PLAYSTATION | NINTENDO 64 |
|---|---|---|---|
| **CPU** | | | |
| Typ | Hitachi SH2 (x2) | MIPS R3000A | MIPS 4300i |
| Architektur | 32-Bit-RISC | 32-Bit-RISC | 64-Bit-RISC |
| | je 25 MIPS | 33 MIPS | 100 MIPS |
| Taktfrequenz | je 28,6 MHz | 33,8 MHz | 105,8 MHz |
| Co-Prozessor | SH1 (32-Bit-RISC, 20 MHZ), 68EC000 (16-Bit-CISC, 11,3 MHz), VDP1 (32-Bit), VDP2 (32-Bit), DSP | GPU, DSP | DSP (64-Bit-RISC, 100 MHz) |
| **SPEICHER** | | | |
| Main | 16 MBit | 16 MBit | 16 MBit |
| Video | 12 MBit | 8 MBit | 8 MBit |
| Sound | 4 MBit | 4 MBit | 8 MBit |
| CD-Puffer | 4 MBit | – | – |
| Save-RAM | 0,25 MBit | – | – |
| WERTUNG | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| **GRAFIK** | | | |
| Auflösung | 320x224 bis 704x480 | 256x224 bis 640x448 | 320x240 bis 640x480 |
| Farben | max. 16,7 Millionen | max. 16,7 Millionen | immer 16,7 Millionen |
| **EFFEKTE** | | | |
| Anti-Aliasing | nein | nein | ja |
| Transparenz | nein | in 5 Stufen | in 256 Stufen |
| **TEXTUREN** | | | |
| Texture-Mapping | ja | ja | ja |
| Perspective correct | nein | nein | ja |
| Mip-Mapping | nein | nein | ja |
| **SCHATTIERUNG** | | | |
| Flat-Shading | ja | ja | ja |
| Gouraud-Shading | nein | ja | ja |
| **FULL MOTION VIDEO** | | | |
| JPEG | nein | ja | nein |
| MPEG | ja[1] | nein | nein |
| WERTUNG | ★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| **SOUND** | | | |
| Kanäle | 32 PCM & FM | 24 ADPCM | variabel |
| Sampling-Rate | 37,1 KHZ | 37,1 KHz | 44,1 KHz |
| WERTUNG | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ |
| **ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN & ANSCHLÜSSE** | | | |
| ROM-Modulschacht | ja | nein | ja |
| RAM-Erweiterung | ja[2] | nein | geplant |
| Video (FBAS) | ja | ja | ja |
| S-Video | Ja | nein | ja |
| RGB | ja | ja | nein |
| sep. Audio-Ausgang | nein | nein | nein |
| Digital-Video (MPEG) | ja[1] | nein | nein |
| **MULTIPLAYER & VERNETZUNG** | | | |
| Joypad-Anschlüsse | 2 | 2 | 4 |
| Multiplayer-Adapter | erhältlich | erhältlich | nicht nötig |
| Link-Option | ja | ja | nein |
| Modem | ja[3] | nein | geplant |
| WERTUNG | ★★★★(★) | ★★★★★ | ★★★ |
| **JOYPAD** | | | |
| Anzahl der Knöpfe | 6 + 2 + 1 | 4 + 4 + 2 | 6 + 2 + 2 |
| Analoger Stick | nein | nein | ja |
| Memory-Card-Slot | nein | ja | ja |
| WERTUNG | ★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| **ALTERNATIVE CONTROLLER** | | | |
| Maus | ja | ja | nein |
| analoges Pad | ja | ja | im Lieferumfang |
| Flightsick | ja | ja | ja |
| Analog-Doppelstick | nein | ja | nein |
| Lenkrad | ja | ja | ja |
| Lichtpistole | ja | ja | geplant |
| Infrarot-Pad | ja | ja | geplant |
| WERTUNG ZUBEHÖR | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| **IMPORT-KOMPATIBILITÄT** | | | |
| Adapter | ja | nein | ja |
| Umbau | ja | ja | nein |
| **LIEFERUMFANG & PREISE** | | | |
| | Konsole, 1 Joypad, Scart-Kabel | Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel | Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel |
| Zirka-Preis: | 300 Mark | 300 Mark | 300 Mark |
| | Konsole mit zwei Marken-Joypads, einem Spiel, Multinorm-Umbau oder Adapter, Multiplayer-Adapter (im Fall von Saturn & Playstation) und Memory-Card (im Fall von Playstation & N64) | | |
| Zirka-Preis: | 470 Mark | 510 Mark | 530 Mark |

[1] extern, via getrennt erhältliches Steckmodul
[2] via Steckmodul
[3] Internet-Set nur in Japan und den USA erhältlich
[4] geplant

**Zukunftsaussichten:** Während die meisten westlichen Hersteller den Sega Saturn schon in diesem Jahr abgeschrieben haben, wird Sega selbst die Hardware bis 1999 mit eigener Software unterstützen. Auch japanische Firmen wie Atlus und Tecmo, Hudson, und SNK bleiben dem Saturn solange treu, bis der Nachfolger Dural auf der Bildfläche erscheint. Wer sich jetzt einen Saturn kauft, der sollte einen guten Importhändler kennen.

## Lohnt sich ein N64 - schon?

Ja. Das Software-Angebot für das Nintendo 64 ist im Vergleich zum Playstation-Spielekatalog klein, dafür gibt's zu jedem Spieletyp mindestens ein Highlight: "Mario 64" gilt als das beste Jump'n'Run aller Zeiten, Konamis "International Superstar Soccer 64" ist das realistischste und spannendste Fußball, "Golden Eye" und "Lylat Wars" verzücken Action- und Ballerspieler. Nur Prügelfans werden mit dem Nintendo 64 wenig Freude haben, denn trotz "Clayfighter", "Mace" und Konamis angekündigtem "Gasp" bleibt Sega- und Sony-Spielern die größere und bessere Auswahl. Dafür bietet das N64 ein Multiplayer-Soforterlebnis, denn die vier Joypad-Ports werden von fast allen Spielen ("Diddy Kong Racing", "Bomberman 64" und "ISS 64") unterstützt. Technisch ist das N64 die momentan stärkste Konsole der Welt, wobei der Unterschied zur Playstation auf Anhieb nur dem Konsolen-Fachmann auffällt. Wir erwarten jedoch, daß erst die dritte Spiele-Generation Nintendos Hardware richtig ausreizt – ab Weihnachten '98 dürften es Playstation-Neuheiten schwer haben, sich bei Grafik, Komplexität und Geschwindigkeit durchzusetzen.

**Zukunftsaussichten:** Das Nintendo 64 ist die jüngste der drei Spielkonsolen und hat als solche auch die höchste Lebenserwartung: Bis weit ins nächste Jahrtausend hinein werden neue Spiele für das N64 erscheinen. Ob sich Nintendos alternatives Speichermedium 64DD etablieren kann, spielt dabei eine Rolle: Falls der magnetische Datenträger beim Spieler Anklang findet, wird eine neue Generation von Nintendo-Spielen erscheinen, die von der Beschreibbarkeit des 64DD starken Gebrauch macht. Doch auch wenn das 64DD floppt, wird das N64 die Geräte von Sega und Sony überleben. Schließlich ermöglicht es die Verwendung von Modulen, neue Technologien (Spezial- und Hilfschips) gleich aufs Spiel zu packen.

ZUBEHÖR

## Arcade-Shark



Fünf beinharte Prügelspiele sind bereits für das Nintendo 64 erhältlich. Zeit für Arcadefans, zum passenden Automatenstick zu greifen: Einen Joystick dürft Ihr wahlweise auf das Analog- oder Digitalpad schrauben, so steht der andere Knüppel in der Hitze des Gefechts nicht im Weg. Außerdem bietet das Joyboard Dauerfeuer und Slowmotion; Dreh-Specials führt Ihr mit dem "Arcade Shark" wesentlich leichter aus als mit einem Joypad.

Anbieter: Interact
System: Nintendo 64
Preis: 100 Mark

# Geballte Power
## zu diesen Preisen bei Music-Store



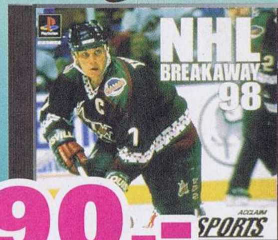
**299.-**

ie Sony PlayStation™ incl. einem Controller, Netzkabel, tereo-AV-Kabel, Demo-CD, Euro-Scart-Adapter, ur DM 299,-



**110.-**

Mit G-Police wird das Jahr 2097 nicht spurlos an Ihnen vorübergehen.



**90.-**

So cool war Eishockey noch nie! NHL Breakaway ist die realistischste Eishockey-Simulation aller Zeiten.



## Scall Deine Game-News

T · · Mobil · THE ORIGINAL ScallXT

etzt Text-Nachrichten. Ohne monatlichen Grundpreis.
ersönliche VoiceBox. Hohe Flächendeckung.

bsetzen von Scalls über PC mit PageMobil,
-Online und auch über das Internet.
6-stelliges LC-Display mit Beleuchtung
achrichtenspeicher für 15 Nachrichten
hrzeit- und Datumsanzeige.

THE TEXT GENERATION — THE ORIGINAL ScallXT

Jetzt. Text-Nachrichten: Scall XT.

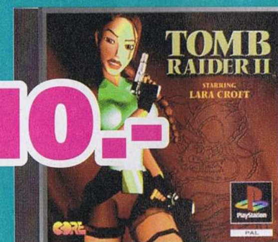



**99.-**



**110.-**

Command & Conquer Teil 2 Alarmstufe Rot. Eines der erfolgreichsten Strategiespiele überhaupt.



**110.-**

Tomb Raider die Zweite! Dieses Action Adventure zieht auch Dich in seinen Bann. (VÖ Ende 11/97)

Und Mehr Action...
Destruction Derby Platinum DM 49.-, Air Combat Platinum DM 49.-, Porsche Challenge DM 79.-, Hercules DM 99.-, V-Rally DM 99.-, Final Fantasy VII DM 110.-, Pandemonium 2 DM 110.-, Tekken 2 DM 119.- ... mehr in Ihrem Music-Store

Alle Spiele sind für Sony PlayStation™ geeignet.



MUSIC-STORE-Adresse im Internet **www.ruefach.de**

### MUSIC-STORE HOME ENTERTAINMENT

**15890 EISENHÜTTENSTADT** HDG e.G. RUNDFUNK/FERNSEHEN Fritz Heckert Str. 62 • **16321 BERNAU** MUSIC-STORE Brauerstr. 8-10 • **16816 NEURUPPIN** BILD UND TON GmbH Junckerstraße 26 • **17268 TEMPLIN** SOUND & MEDIA Mühlenstraße 22 • **25335 ELMSHORN** MASTERS OBERHELLMANN Flamweg 9-11 • **26427 ESENS** MASTERS UDO JANZ Am Markt 9 • **26954 NORDENHAM** WERKMARKT LÜTTKE Deichgräfenstr. 17-19 • **33098 PADERBORN** MASTERS NIXDORF Grüner Weg 6 • **33161 HÖVELHOF** MASTERS KERSTING Bahnhofstraße 9 • **33415 VERL** ELEKTRO-BECKHOFF Uhlandstr. 2 • **37115 DUDERSTADT** MASTERS KORTEKAMP Marktstraße 51 • **40625 DÜSSELDORF-GERRESHEIM** CORDING+ZIMMERMANN GbR Benderstraße 62 • **48565 STEINFURT** MASTERS KLAASMEIER Goldstraße 14 • **49733 HAREN** MASTERS BOMEDIA GmbH Papenwiese 1 • **53340 MECKENHEIM** MASTERS HEPENSTRICK Hauptstr. 96 • **59494 SOEST** POWER SHOP Brüder-Wallb.-Wallstr. 17 • **59590 GESEKE** MASTERS SCHÜRHOLZ Lüdische Str. 2-4 • **66386 ST. INGBERT** MASTERS MISTER TECH Poststraße 6a • **67105 SCHIFFERSTADT** MASTERS JOHANN Lillengasse 8 • **68623 LAMPERTHEIM** RADIO ANGERT Kaiserstr. 30 (Glaspavillion) • **72510 STETTEN** a. k. M. MASTERS SAUTER Hauptstr. 8a • **86637 WERTINGEN** MASTERS GUTMEYR Äußere Kanalstr.1 • **87567 RIEZLERN** EVK Walserstr. 59 • **88161 LINDENBERG** MASTERS ERNE Hauptstraße 72 • **95632 WUNSIEDEL** GERHARD SCHALLER Kemnather Straße 67 • **96138 BURGEBRACH** MASTERS LUDWIG Am Sportplatz 6 • **97437 HASSFURT** MASTERS SCHLEGELMILCH Philipp-Reis-Str.2 • **97447 GEROLZHOFEN** MASTERS FEHLBAUM Rügshöfer Str.53 • **97816 LOHR** RE ELECTRONIC Lohrtorstr. 5 • **97990 WEIKERSHEIM** MASTERS ELEKTRO EDELMANN Hauptstr. 3-5

### MUSIC-STORE COMPACT

**12555 BERLIN** MASTERS FERNSEH-WALTHER Mahlsdorfer Str. 34-37 • **19230 HAGENOW** MASTERS FERNSEH-OTTO Bergstraße 2-4 • **25436 UETERSEN** MEISTER SIEVERS Gr. Wulfhagen 49 • **26340 ZETEL** HIFI-TV-VIDEO STADTLANDER GmbH Jakob-Borchers-Str. 4 • **26452 SANDE** RADIO HERZKE Hauptstraße 47 • **30823 GARBSEN** MASTERS STEIN Am Hasenberge 30 A • **35578 WETZLAR** HIFI-STUDIO Silhöfer-Straße 25-27 • **41379 BRÜGGEN** RADIO SCHRÖMBGENS Kaldenkirchener Straße 5 • **51069 KÖLN** MASTERS RADIO FRICKE GmbH Dellbrücker Hauptstraße 113 • **64653 LORSCH** RADIO-ANGERT Bahnhofstraße 29

# Schwertstreich

## WAFFENKLIRREN

**Während mit Hochdruck an der Playstation-Version von "Tekken 3" gebastelt wird, stellt Namco bereits den nächsten Spielhallen-Kracher fertig.**



Süße Springmaus: Wie in den 3D-Kollegen spielen Sprünge in "Ehrgeiz" eine eher untergeordnete Rolle.

Schichtwechsel in der Spielhalle: Nach knapp einjährigem Automateneinsatz wird das Arcade-Turnier "Tekken 3" ins Wohnzimmer umgesiedelt. Die Wartezeit sollte nicht nur Spielhallenbesitzern eine bessere Auswertung des Automaten ermöglichen, sondern kam auch dem Teilnehmerfeld des Iron-Fist-Turniers zugute (siehe Kasten).



Gespanntes Belauern: Das Kampfsystem von "Ehrgeiz" soll eine Mischung aus "Tobal 2" und "Soul Blade" werden.



Idyllisch: Übt die Schwertkunst vor der malerischen Wasserfallkulisse.

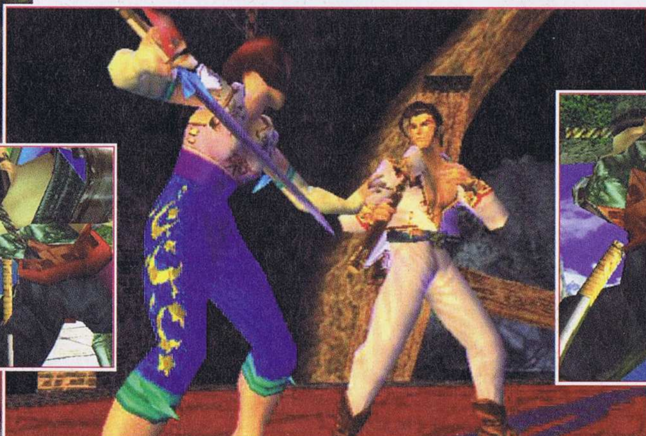
Damit nicht genug: Den neuen Arcade-Kracher "Ehrgeiz" (Arbeitstitel) entwickelt Namco in Coproduktion mit Square ("Tobal 2"). Technisch orientiert sich das fulminante Geprügel an dem Hardware-Zwitter "Tekken 3", der zwischen den Arcade-Boards System 11 ("Tekken") und System 22 ("Time Crisis") liegt. Statt auf eine problemlose 32-Bit-Umsetzung zu schielen, werden bei der "System 12"-Entwicklung "Ehrgeiz" daher alle Technik-Register gezogen: Mit detailreich texturierten Kämpfern, denen kaum noch Kanten anzumerken sind, nähert sich Namco Segas "Virtua Fighter 3"-Riege. Vor allem die erhöhte Auflösung der Polygon-Hintergründe (die erstmals in "Tekken 3" debütierten) macht eine authentische Heimversion zumindest auf 32-Bit schwierig: Nur eine (nicht geplante) Speichererweiterung für die Playstation könnte Abhilfe schaffen. Spielerisch knüpft "Ehrgeiz" an die waffenlastige "Soul Blade"-Tradition an: Ob zier-



Kung Fu im Elvis-Stil: Der Presley-Verschnitt wirbelt Euch sein flinkes Nunchaku um die Ohren.



Schnelligkeit gegen rohe Gewalt: Zum Training der umfangreichen Specialmoves benötigt Ihr Ehrgeiz.



Die räumlich begrenzten Polygonhintergründe orientieren sich an "Soul Blade": Stolpert Ihr von der Matte, hat Euer Gegenüber gewonnen.



Flexible Kameraführung: Krachende Würfe verfolgt Ihr in Nahaufnahme.



Special-FX sorgen für Prügellaune: Leuchtende Wischeffekte lassen Eure Hiebe noch schwungvoller aussehen.

# und Fußfeger

## IN DER SPIELHALLE





Rabiater Endkampf in der höllischen Gladiator-Arena: Den mächtigen Axtschwinger besiegt Ihr nur mit flinken Schlagfolgen und überlegener Blocktechnik.

liche Prinzessin oder wuchtiger Barbar, alle Kämpfer verteidigen sich mit Langschwert, Axt oder Degen und ergänzen die schwungvollen Drehmanöver mit Fußtritt-Combos. Blitzende Wisch- und Lichteffekte bei Special-Attacken machen "Ehrgeiz" zu einem sehenswerten Grafik-Gewitter. Während Ihr diese Zeilen lest, arbeiten die Namco-Designer eifrig an weiteren Charakteren und Kampftechniken: "Wir sind bei weitem noch nicht fertig, so daß wir keine Details über Kämpferzahl und Spielsystem bekanntgeben können", so die Automatenabteilung auf Anfrage der MAN!AC-Prügelspezialisten.



Für flinke Combos kombiniert Ihr Kicks und Hiebe mit der Waffe.

Doch auch die Spieler sollen mitreden: Um die Fans an der Entstehung teilhaben zu lassen, können japanische Prügel-Freaks Ideen direkt an die Entwickler senden – Europäer bleiben mal wieder außen vor. Anfang '98 soll "Ehrgeiz" zu ersten Tests in japanischen Spielhallen stehen. Sobald die Platine in Serie geht, spielen die MAN!ACs natürlich probe. *cb/oe*

| | |
|---|---|
| TITEL | Ehrgeiz |
| HERSTELLER | Namco/Square |
| SYSTEM | Automat |
| BRD-RELEASE | Frühjahr 1998 |

**Sauber, detailreich und spektakulär: Namco bleibt mit Square-Knowhow Segas erbittertster Prügel-Konkurrent in der Spielhalle.**



Traditionelle Grundtechniken: Der "Ehrgeiz"-Nunchaku-Experte nimmt die Grundstellung ein.

# Die neuen Tekken-3-Helden

Für die Playstation-Version von "Tekken 3" legt sich Namco mächtig ins Zeug: Wenn die Highend-Prügelei im Sommer '98 für die Sony-Konsole erscheint, erlebt Ihr neue Charaktere und ausgefallene Moves. Im hauseigenen Motion-Capture-Studio analysieren die Japaner Bewegungsabläufe realer Kampfkünstler: Bis ein Special optimal im Kasten ist, haben sich die menschlichen Vorbilder von Law und Co. bereits mehrmals die Knochen verrenkt. Vor Nachahmung wird dringend gewarnt: Bereits drei Namco-Schläger gingen nach einem heftigen Spinkick oder Würgegriff bewußtlos zu Boden. Währenddessen brüten die Designer über der Biodroiden-Version von Schwarzmagier Yoshimitsu: Unheimliche Schläuche durchdringen seine Arme und Beine, übermenschliche Kräfte und teuflischer Zauber zeichnen den Tekken-Veteran im neusten Turnier aus.



***Jetzt nicht bewegen:** Namcos Motion-Capture-Opfer wird das Sensoren-Geschirr angelegt.*



***Der Kick hat gesessen:** Blaue Flecken können die Prügelprofis kaum vermeiden.*





***Ein Gesicht, zwei Schläger:** In "Tekken 3" steuert Ihr Yoshimitsu wahlweise als teuflischen Biodroiden oder blindwütigen Maskenkämpfer.*



***Kann jemand den Knoten lösen?** Am Boden üben die Kampfsportspezialisten Hebel und Griffe.*







Der rüstige Ex-Cop Bryan Fury kommt direkt aus dem Versuchslabor: Nach seiner Ermordung durch die Mafia wurde der Kampfexperte von Genwissenschaftler Dr. Alan wiederbelebt und nimmt als furchtloser Zombie am Turnier teil. Als ehemaliger Gangsterjäger mit engen Verbindungen zur Drogenmafia setzt Bryan auf wuchtige Schläge und Tritte, akrobatisch ist sein Kampfstil jedoch nicht.





Die Kampfkoloß ist zurückgekehrt: Nachdem der russische Totschläger einem mörderischen Satelliten zum Opfer fiel, hat das junge Mädel Jane seine Programme rekonstruiert und sich damit für ihre Rettung im Krieg (siehe Abspann "Tekken 2") revanchiert. Ausgestattet mit einer geheimen Superwaffe ist er einer der Favoriten für den finalen Kampf gegen Dämon Orge.





Die Archäologiestudentin wurde als Baby ausgesetzt und von der putzigen Michelle Chang (siehe "Tekken 2") aufgezogen. Bestens mit den Kampftechniken der Indianer vertraut, wirbelt sie Euch ihre höllisch schnellen Beine um die Ohren und weicht geschickt in den Hintergrund aus. Wie ihr Vorbild Michelle verwirrt sie Euch mit komplizierten Ausfallschritten.







Über die Kampftechnik von Holzmann Mokujin ist nur wenig bekannt: Die Shaolin-Trainingspuppe wurde aus einem 2.000 Jahre alten Baum geschnitzt und stand lange Zeit im Museum. Als der Gott des Kampfes aus seinem jahrhundertlangen Schlummer erwachte, schenkte er der Marionette das Leben. Unterschätzt sie aber nicht, Mokujin ist ein gefährlicher Gegner: Gerüchte besagen, daß er die besten Martial-Arts-Experten in der Kampfkunst unterrichten möchte.

# GO FOR GOLD

**TITEL** Nagano Winter Olympics
**HERSTELLER** Konami
**SYSTEM** Playstation, N64
**BRD-RELEASE** Februar '98

**Pfiffige Winter-Olympiade mit 13 polygonisierten Disziplinen und teils neuartiger Steuerung.**

***Videospiele zur Olympiade haben Tradition – nach U.S. Gold 1994 bastelt nun Konami am ultimativen Bildschirm-Wettkampf zum Mega-Event „Nagano Winter Olympics".***




Der Berg ruft: Dreimal Alpin-Ski und einmal Snowboarding sind im Programm.




Der Eiskanal wird für den Rodel-Wettbewerb (kleines Bild links oben) sowie das Viererbob-Championat genützt.

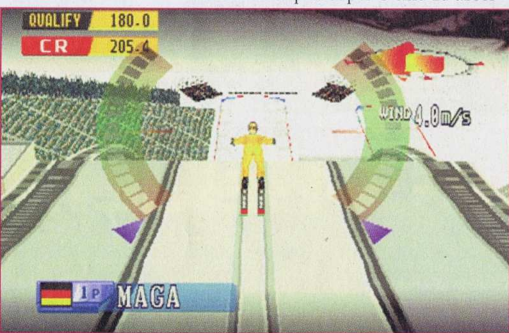



Ungewöhnlich und clever umgesetzt: Eisstockschießen ("Curling") ist ein seltener Gast bei Wintersport-Bildschirmolympiaden.

Die Olympischen Winterspiele 1998 finden in Nagano, Japan statt. „Wie praktisch", dachten sich die ortskundigen Konami-Strategen und organisierten die Olympia-Lizenz für Playstation- und N64-Umsetzungen. Im Stil ihres erfolgreichen Polygon-Mehrkampfes „International Track & Field" nimmt der Spieler an 13 winterlichen Disziplinen teil. Ein bis vier Athleten machen gleichzeitig mit, wobei meist nur einer zur selben Zeit aktiv ist.
Gestartet wird mit drei Alpin-Bewerben: Abfahrt, Riesenslalom und die deutsche Parade-Disziplin Super-G sind zu absolvieren. Bestzeiten gelingen nur, wenn Ihr rechtzeitig in die Hocke geht und trotz eisiger 90-Grad-Kurve den Beschleunigungs-Button drückt. Danach beweist Ihr als Viererbob-Lenker und Eiskanal-Rodler Eure Geschicklichkeit, um wenig später beim Eisschnelllaufen (500 und 1500 Meter) sowie dem Vierer-Sprint „Short Track" (500 und 1000 Meter) anzutreten. Nach all dieser Hektik erholt Ihr Euch beim Eisstockschießen (eine grafisch und steuerungstechnisch sehr schöne Disziplin), ehe das klassische Skispringen und das moderne Kunstspringen ("Freestyle Arials") anstehen. Last but not least erhalten Snowboard-Fans eine Chance, ihre Slalom-Kunst zu beweisen.
„Nagano Winter Olympics" basiert konsequent auf Polygon-Optik und bietet schon in unserer frühen Playstation-Version eine Reihe liebevoller Animationen. Wie die Protagonisten vor dem Start die Ski-Bindung überprüfen oder sich den richtigen Halt für die Skistöcke suchen, hat was für sich. Am besten gefallen uns die unkonventionellen Disziplinen wie Eisstockschießen und Kunstspringen: Bei letzterem wählt Ihr aus einem Dutzend Salti-Manövern und müßt den Code dann während des Sprunges in „Senso"-Manier eingeben. Aber auch die Steuerung bei den übrigen Disziplinen deutet auf einen intelligenten Mehrkampf hin, der die überwiegend schlappen 16-Bit-Vorgänger technisch und spielerisch aussticht. Ob und wie sich die N64-Fassung von unserer Playstation-Version unterscheidet, ist noch unklar – wir tippen jedoch auf geringe Abweichungen. *mg*




Wenn Ihr die untere Leiste mit den Knopfdruck-Angaben beachtet, gelingen beim Kunstspringen die heikelsten Stunts.




Beim Absprung seht Ihr Energiebalken, die für eine günstige Flugkurve ordentlich justiert werden sollten.




Vor dem Startschuß rotiert die Arena. Dabei lest Ihr interessante Daten zu der jeweiligen Wettkampfstätte.



Glatteis voraus: Insgesamt viermal geht Ihr beim Eisschnellauf...



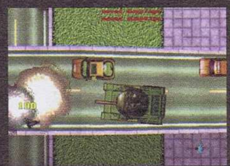
...sowie dem neumodischen "Shorttrack"-Wettkampf an den Start.




Hier seht Ihr die 13 Disziplinen im Überblick: Neben den Standard-Bewerben hat Konami auch unkonventionelle Sportarten umgesetzt.


Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.
Leider gehören sie nicht zu uns.
Und deshalb, mach´ sie kalt.
Du hast schon verstanden! Die drei gehören zu Charlies Gang - und Du stehst vor dem einfachen Problem: sie oder Du! Wie Du sie erledigst, ist Deine Sache. Wie Du entkommst, auch. Aber wage es nicht, hier aufzutauchen, ohne diesen Job erledigt zu haben! Ach ja, noch ein kleiner Tip: Geh´ins nächste Spielegeschäft und besorge Dir 'Grand Theft Auto'. Dann lädst Du es auf Deinem Computer und startest es. Und dann bekommst Du alle weiteren Anweisungen. Alles klar? Gut. Halte die Ohren steif.
MÖRDERISCH GUTES SPIEL.
GRAND THEFT AUTO
AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.

für PC und Playstation



Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
Der große Autoklau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
In drei Megacities auf 6000 Meilen Straßennetz
Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).


BMG

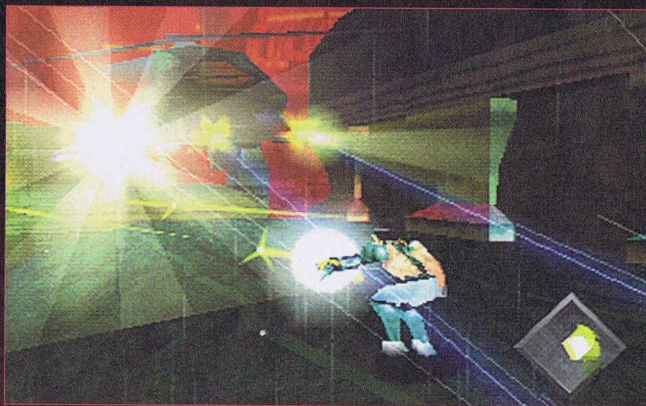
PlayStation
www. bmginteractive.com

# Feuersturm!

WORK in PROGRESS **Keine Erinnerung, keine Gnade: Als kybernetischer Supersoldat deckt Ihr Eure Umwelt mit Dauerfeuer und Kettenexplosionen ein.**

Als John Cain aus einem Dämmerschlaf erwacht, kann er sich an nichts erinnern. Lediglich die Stahlkonstruktion an der Stelle, wo früher sein linker Arm war, kündet von unheilvollen Bio-Experimenten einer unbekannten Macht. Haß steigt in Caine hoch: Kein Wesen auf dieser Welt nimmt ihn gefangen, auch die dickste Mauer kann ihn nicht zurückhalten. Als er den Arm gegen die Zellentür richtet, löst sich ein greller Laserblitz aus der Prothese, und in einem spektakulären Stakkato aus Explosionen bricht die Pforte aus den massiven Angeln. Jetzt gibt es für den aufgebrachten Cain kein Zurück mehr. In hemmungsloser Wut stürzt er den Wachkorridor entlang, während ihn ein Militärhubschrauber bereits unter Feuer nimmt. Hinter Cain tobt die Hölle: Raketeneinschläge mischen sich mit Glassplittern, vor ihm tut sich buchstäblich die Hölle auf: Um die Flucht zu sabotieren, sprengen die Gefängniswächter tragende Brückenelemente, die Oberfläche bebt und rutscht in den Abgrund. Caine entkommt den Raketeneinschlägen, hechtet an den Stahlbeton-Klippen empor und erreicht die Arena: In blinder Wut streut er Lasersalven um sich, die angreifenden Schurken werden meterhoch durch die Luft geworfen.

"One" setzt auf kompromißlose Action mit 360-Grad-Schußradius. Während des Nonstop-



Laser-Attacke in der Neo-Metropole: Nach dem Ausbruch heftet sich eine Armee von Cyborgs an Eure Fersen. Ihr flieht auf das Dach des Komplexes...





Dank automatischer Erfassung zielt Euer bionischer Laser-Arm selbsttätig auf die gefährlichsten Angreifer. Mit weiten Sprüngen (rechts oben) entkommt Ihr den Häschern.



Auf der Flucht durch das Labor-Labyrinth werdet Ihr von einer monströsen Tarantel entdeckt, die Euch...

## "Action auf dem nächsten Level!"

**Ein Interview mit den Produzenten von "One", Howard Schwartz und Luciano Manente (ASC Games, USA)**

**ASC Games ist deutschen Spielern eher unbekannt. Welche Titel wurden in den USA bereits von ASC veröffentlicht?**

ASC: In den vergangenen Monaten traten wir primär als Publisher in Erscheinung. Über ASC erschienen die Playstation-CDs "Perfect Weapon", "Hardcore 4x4" und "Ten Pin Alley" in den USA.

**Wie groß ist Euer Team, und in welcher Form ist Co-Entwickler "Visual Concepts" am Projekt beteiligt?**

ASC: Das Team setzt sich aus 32 Leuten zusammen. Die "Visual Concepts"-Abteilung besteht hauptsächlich aus Programmierern und Grafikern, während die ASC-Abteilung für Produktion und Spieldesign zuständig ist.

**Die Grafik in "One" wird während des Spiels nachgeladen. Welche Probleme ergeben sich bei dieser Technik? Arbeitet Ihr mit eigenen Tools? Auf welche Features seid Ihr denn besonders stolz?**

ASC: Wir verwenden eine Technik namens "Asynchrones Nachladen". Dabei wird ein Teil des RAMs für das aktuelle Spielgeschehen genutzt, während schon neue Daten für den nächsten Abschnitt von der CD geladen werden. Damit gibt es keine Probleme. Die Tools dafür haben wir selbst entwickelt. Besonders gelungen an "One" ist neben der angesprochenen Technik die spielerische Tiefe: Sowohl die Geschwindigkeit als auch das völlige Einbeziehen des Spielers in die räumliche Action macht uns stolz. Nicht zu vergessen die Idee des "Rage Meters"!

**"One" macht den Eindruck, als hätten einige Action-Filme Pate gestanden. Welche sind das denn?**

ASC: Eigentlich beeinflußten uns weniger Filme, sondern eine Reihe von Lieblingsspielen, die wir schätzen: Beispielsweise der Knaller "Contra/Probotector". Unsere Zielsetzung war, daß wir die Action-Erfahrung auf den nächsten Level heben.

**Da die Action pausenlos auf den Spieler einprasselt, und die Kamera sich ständig bewegt, könnten Anfänger schnell die Orientierung verlieren. Welche Features sollen verhindern, daß der Spieler an einer frustigen Stelle hängenbleibt?**

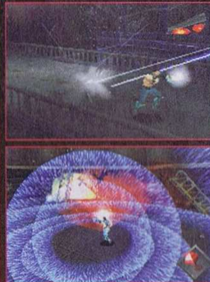
ASC: Durch viele Checkpoints, Speicher-Punkte und begrenzte Continues vermeiden wir nervige Wiederholungen.





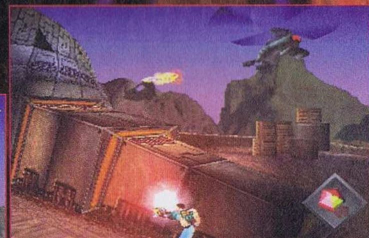
Auf dem Weg durch den Laborkomplex attackieren Euch Wachroboter mit wuchtigen Keulenschlägen. Die Schleusentore öffnen sich erst nach heftigem Beschuß.





Nix' wie raus: Verfolgt von einem Laser-Heli hechtet Ihr eine Betonbrücke entlang in das Lager (rechts unten). Dort metzelt Ihr ein Wach-Platoon nieder!

Geballers verrät Euch Cains "Rage-Meter" Eure aktuelle Schußkraft. Je stärker dieser Kristall pulsiert, desto wuchtiger jagen Eure Lasersalven in Werbetafeln, Wachroboter und Stahltore. Nur durch konsequenten Vormarsch haltet Ihr Cain am Kochen, wenige Sekunden ohne Bodycount lassen die Wut verrauchen und die Aussichten auf ein Entkommen aus den fünf Welten schwinden. Jede dieser Fluchtaktionen wird Euch aus permanent wechselnden Blickwinkeln gezeigt: Eben ballert Ihr noch auf dem Weg nach rechts auf Heckenschützen, da dreht sich überraschend die Kamera, und Ihr nehmt auf dem Weg nach oben die auf Euch stürzende Soldaten aufs Korn – diesmal aus der Totalen. Dank automatischer Höhenjustierung fallen getroffene Wachen ohne lästiges Zielen quasi im Vorbeilaufen aus ihren Schützständen. Gleißende Lichteffekte begleiten die Zerstörungsorgie und machen "One" durch kinoreife Dramaturgie zu einem Action-Film. Ob Ihr in die Gebirgswelt flüchtet, von polterndem Steinschlag und Guerilla-Trupps überrascht werdet, oder Euch den Weg durch das Bio-Labor der Aliens freischießt: Während Ihr noch um Euch ballert, holt sich die Playstation durch intelligentes Nachladen bereits die nächsten Obermotz-Daten von der CD. Ob Heli-Attacke im Army-Camp oder der furchterregende Angriff einer mutierten Riesenspinne – dank dieser Nachlade-Technik gewähren Euch die US-Designer von ASC Games keine "Loading"-Pausen. Verschnaufen könnt Ihr im Jenseits – wenn die Wut verraucht ist... cb





Kaum erreicht Cain nach einer atemlosen Hetzjagd das Felsplateau, eröffnen Helikopter das Feuer. Durch Vernichtung des Camps steigert Ihr Euren Haß und damit Eure Feuerkraft!

TITEL
One
HERSTELLER
ASC Games
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Frühjahr '98

**360-Grad-Action mit dynamischem Power-Up-System.**
**Abwechslungsreiche Hardcore-Ballerei für Genre-Profis mit Übersicht.**



...quer über die verschachtelten Stahlträger hetzt. Nur selten gelingt es Cain, einen Treffer anzubringen.

Aber am wichtigsten für die Motivation ist die Abstufung des Schwierigkeitsgrades. Egal, auf welchem Level Du spielst: Je weiter Du kommst, desto höher werden die Ansprüche an Reaktion und Übersicht.

Durch stetig wechselnde Lauf-, Sprung- und Schußrichtungen werden hohe Anforderungen an den Spieler gestellt. Woher weiß der Spieler, was er machen soll? Kritiker könnten sagen, der Focus liegt auf den zahlreichen Spezialeffekte und nicht auf der Spielbarkeit. Was würdet Ihr darauf antworten?
ASC: Durch grafische und akustische Hinweise führen wir den Spieler bis zu einem gewissen Grad. Der Rest ist allerdings Ausprobieren – wie in jedem anderen Spiel mußt Du selbst herausfinden, welches Verhalten optimal ist. Einem Kritiker würden wir sagen: Das Gameplay in "One" stand immer an erster Stelle, und es ist hervorragend! Jeder der was anderes behauptet, liegt wohl eher auf der Denk- oder Strategiespiel-Schiene. Zu den Spezialeffekten nur soviel: Wie würden wohl "Star Wars" oder "Starship Troopers" (Science-fiction-Film mit Effekt-Overkill, Anm. d. Red.) mit Schmalspur-Effekten wirken?

Welche Spiele seht Ihr als direkte "One"-Konkurrenten? Vielleicht das bald erscheinende "Apocalypse" von Activision?
ASC: Es gibt keine Konkurrenz zu "One"! Wenn Bruce Willis "One" vor der Vertragsunterzeichnung mit Activision gesehen hätte, hätte er sich nie mit "Apocalypse" eingelassen! Wir waren alle auf der E3 in Atlanta, um zu sehen, wie gut denn der Activision-Titel sei, und er war Müll! Einige US-Magazine kommentierten die Verschiebung von "Apocalypse" mit der Vermutung, Activision habe eingesehen, daß "One" klar das bessere Produkt sei.

Wie gefällt Euch die Playstation als Entwicklungsmaschine im Vergleich zu anderen Plattformen?
ASC: Im Prinzip ist die gesamte Hardware da draußen recht gut. Es liegt wirklich nur an den Programmierern, die Tür aufzuschließen und das Potential freizulegen.

Wie sieht's mit den nächsten ASC-Projekten aus? Auf welchen Plattformen entwickelt Ihr? Denkt Ihr schon an einen "One"-Nachfolger?
ASC: Wir haben keine speziellen Genres im Kopf, denn wir wollen flexibel sein: Ob Renn- oder Actionspiel, unser Ziel ist eine möglichst hohe Qualität. Wir entwickeln für alle aktuellen Formate, und die nächsten Projekte werden auf den Plattformen entstehen, die gerade auf dem Markt sind. Ob Playstation- oder Saturn-Nachfolger: Wir freuen uns auf jede neue Hardware. Für 1998 haben wir uns viel vorgenommen. Ich denke, Ihr werdet großartige Produkte von uns sehen, und den Anfang machen wir mit "One".

# Laß die Puppen tanzen!





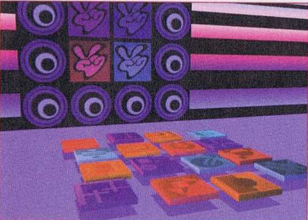
**„Spice Girls" zum Abmischen**

1. Wannabe (die erste Hit-Single)
2. Say You'll Be There
3. Who Do You Think You Are?
4. Step To Me (Pepsi-Single)
5. Spice Up Your Live

**Mit dem interaktiven Pop-Baukasten "Spice World" versucht sich Sony an einem neuen "Spiel"-Genre: MAN!AC hat Backstage-Pässe zum ersten Playstation-Auftritt der Spice Girls.**

In "Spice World" tanzen Geri, Emma, Melanie und Victoria nach Eurer Pfeife: Nachdem Euch die Mädels mit einem FMV-Konzert ordentlich angeheizt haben, klickt Ihr Euch über einfache Icon-Menüs direkt ins Soundstudio. Hier erstellt Ihr Eure eigenen Musikstücke; Sequenzen aus fünf bestehenden Spice Girls-Liedern dienen dabei als Schnittmaterial. Ein dynamischer DJ im Hintergrund schunkelt dazu fröhlich im Takt, zwei Minuten ist die maximale Spielzeit. Habt Ihr Euch einen funky Sound zusammengeschnipselt, wird's spannend: Statt Euch mit fertigen FMV-Filmchen zu langweilen, posieren die Mädels im Tanzstudio nach Eurer Melodie. Per Klick legt Geri eine gekonnte Polygon-Pirouette auf die Tanzfläche oder heizt mit flotten Stampfern das Publikum an. Vier Tanzschritte haben die Mädels in petto, die bei jedem Girlie leicht variieren. Jede beherrscht außerdem zwei "Specialmoves", die Ihr glücklicherweise ohne komplizierte Tastenkombinationen abruft. Die Steuerung lehnt sich dabei an "Parappa the Rapper" an: Während der DJ Euren Song auflegt, verbindet Ihr die Tanzschritte in Echtzeit zu zünftigen Schwof-Combos – auf Fatalities dürft Ihr jedoch nicht hoffen. Mit etwas Geschick stimmt Ihr flotte Schritte und liebliche Posen auf Eure selbstgemischten Hits ab und speichert per Memory Card den fertigen Clip für den Fanclub (oder Eure spitzen Kumpels). Anfänger wenden sich dabei an den Aushilfs-Choreographen, der alle Funktionen erläutert. Wollt Ihr Euer tänzerisches Können auf die Probe stellen, tanzt Ihr die Schritte Eures Lehrmeisters nach.

Auf der "Spice Girls"-CD findet Ihr natürlich auch jede Menge Infos: Im Tour-Bus beobachtet Ihr die Band bei den Vorbereitungen zur Welttournee 1998, im Interview stellen sich die Mädels einigen Fragen. Im Videodrom gewährt Euch die Band schließlich einen Backstage-Blick hinter die Kulissen kommender "Spice Girls"-Hits. *oe*



Chartbreaker selbstgemacht: Im Mixstudio setzt Ihr die fertigen Samples zusammen.



Schunkeln ohne Kalorienverbrauch: Eure Schritte und Spezialmanöver tanzt Ihr per Feuerknopf-Kommando.

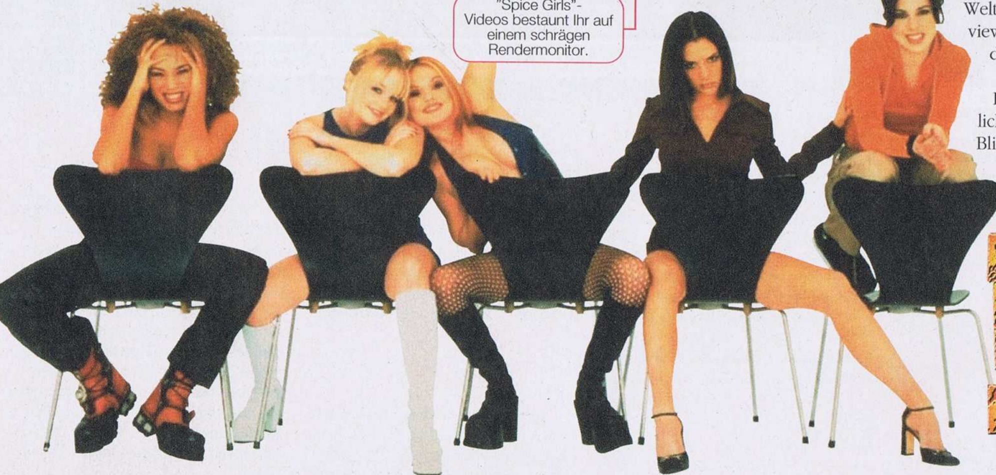


"Spice Girls"-Videos bestaunt Ihr auf einem schrägen Rendermonitor.

## Pop am Joypad

Mit Midway-Automat und VCS-Spiel um die US-Rocker "Journey" kooperierte das Pop-Business 1983 erstmals mit der Videospielindustrie. 1985 folgte Ocean mit einem skurrilen Action-Adventure um "Frankie goes to Hollywood". Davon abgesehen sind Pop-Spiele selten: Für die europäische Version der SNES- Ballerei "Bio Metal" verpflichtete Activision das Dancefloor-Duo "2 Unlimited". Als Videoschnitt-Profi dürft Ihr Euch erst seit 1993 austoben: In der "Make my Video"-Serie für das Mega-CD (siehe Bild) beweist Ihr Euch als Clip-Regisseur für die damaligen Superstars Kriss Kross, Marky Mark, C&C und Inxs. Ungefähr zeitgleich erschien für PC- und Mac-Computer auch ein Digi-Tonstudio von David Bowie – der erste von zahlreichen "Interactive Music"-Versuchen der PC-Industrie. Nicht durchsetzen konnte sich Sony's CD-Plus: Neben den normalen Tracks befinden sich auf diesen Special-CDs auch CD-ROM-Elemente, Lightshows oder interaktive Soundstudios.

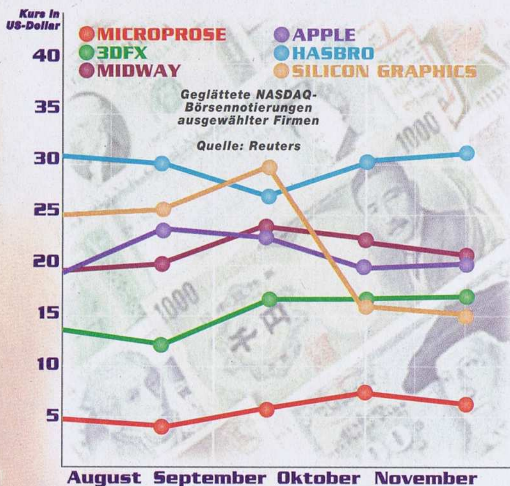
Pixeliger geht's nicht: Bei den FMV-Schnipseln auf dem Mega CD könnt Ihr das Outfit Eurer Lieblinge (hier: Kriss Kross) bestenfalls erahnen.



| | |
|---|---|
| TITEL | Spice World |
| HERSTELLER | Sony |
| SYSTEM | Playstation |
| BRD-RELEASE | ab Februar |

**Entwerft eine Tanzshow, mixt Hits und informiert Euch rund um die "Spice Girls": Interaktive Unterhaltungs-CD für Fans der Girlie-Band.**

## Wie stehen die Aktien?







Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

**1** /- **Final Fantasy 7** — **Squaresoft**
Das epische Rollenspiel ziert erwartungsgemäß die Spitze. Selten durften wir so viele liebevolle Charakter-Details genießen.

**2** /- **Pandemonium 2** — **BMG**
Abgedrehter, cooler, flippiger... und etwas ruckliger! Fargus und Nikki auf dem ultimativen Techno-Trip.

**3** /- **Colony Wars** — **Psygnosis**
Während unkundige Liga-Piloten nicht wissen, wie man Raketen ablenkt, düsen MAN!AC-Leser schon durch's Sol-System: Siehe Tips ab Seite 136!

**4** /- **Croc** — **Fox Interactive**
Knuddliger, süßer und reizender als Mario: Dem kecken Krokodil ist kein 3D-Weg zu weit, um die verzweifelten Gobbos zu retten.

**5** /5 **NHL '98** — **Electronic Arts**
Qualität auf dem Eis: Neben Acclaims' "Breakaway '98" überzeugt auch das EA-Kufenspektakel mit optischer Brillanz.

## Lichtpistolen-Doppel für Nintendo 64

**Trotz eifriger Gamegun-Entwicklung von Peripherie-Herstellern ist leider noch kein Spiel angekündigt.**

Das Modell des Herstellers Naki ("Lunar Gun") wird über die üblichen Zusatzfunktionen wie Dauerfeuer und Auto-Reload verfügen. Außerdem bietet Naki einen Laserpointer-Aufsatz an – ähnlich wie bei der hauseigenen Playstation-Waffe (im Vertrieb von "Just"). Auch Interact arbeitet an einer Lichtpistole für das Nintendo 64, die zeitgleich mit dem ersten Gamegun-Shooter veröffentlicht werden soll. Von diesem Spiel ist allerdings weder Name noch Erscheinungstermin bekannt. Im Gegensatz zu den Fremdherstellern plant Nintendo ein Pistolen-Peripheriegerät zum Einstecken in das Analogpad.

## Neue Flugsimulation der "Pilotwings"-Entwickler

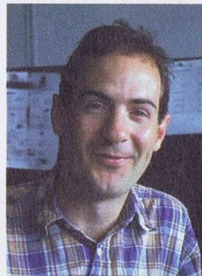
**In Zusammenarbeit mit Video Systems arbeitet Paradigm an einem "Harrier"-Flugkampfspiel.**

Nach der kürzlich in den USA erschienenen Action-Fliegerei "Aero Fighters Assault" (Test in nächster MAN!AC) begannen die beiden Firmen mit der Entwicklung eines zweiten Spiels. Während Video Systems mit Vertikal-Ballereien ("Sonic Wings") bekannt wurde, programmierte Paradigm u.a. das N64-Debütspiel "Pilotwings 64". Die Zusammenarbeit zwischen den beiden US-Firmen ist langfristig angelegt, so daß neben dem aktuellen Titel noch weitere Nintendo-Spiele folgen sollen.
Das neue Projekt wird sich im Gegensatz zur actionlastigen 3D-Raketenschlacht "Aero Fighters Assault" deutlich stärker an realistischen Luftkämpfen orientieren und konzentriert sich auf Flugverhalten und Manövrierbarkeit echter Militärflugzeuge. "Das neue Spiel wird realistischer. Stellen Sie sich den Titel als ein Pilotwings mit mehr Dramatik vor", so Eric Hiss, PR-Sprecher von Video Systems.
Neben einem Vierspieler-Modus spekulieren die Entwickler auch mit einer Unterstützung des 64DD-Laufwerks: Denkbar sind Erweiterungen für Flugzeugtypen und neue Missionen. Die Veröffentlichung des Luftkampf-Spektakels ist für das vierte Quartal '98 geplant.

## Psygnosis plant das nächste Jahrtausend

**Psygnosis' Entwicklungschef Dominic Mallinson enthüllte die Strategien des Software-Riesen für die nächsten Jahre.**

In einer Pressekonferenz erläuterte der Chef aller acht Psygnosis-Entwicklungsstudios die Pläne für das Jahr 1998. Neben der Ankündigung, auf der Arcade-Show in Orlando eine Automatenversion des Rennspiels "Wipeout 2097" auf Basis von Intels "Open Arcade Architecture" vorzustellen, äußerte sich Mallinson (Bild rechts) auch zu Online-Spielen.



Seiner Meinung nach werden Multiplayer-Spiele auf dem PC auch in Zukunft über den traditionellen Handel verkauft, da die über das Internet erhältlichen Spiele grafisch noch zu unausgereift wären.
Psygnosis dagegen sehe sich als technologisch führendes Unternehmen, insbesondere im Bezug auf grafische Innovationen.
Bei Konsolenspielen stiegen die Ansprüche der Spieler in Zukunft deutlich, so Mallinson. Sowohl spielerisch als auch grafisch legten die kommenden Playstation-Titel noch einmal zu. Der Schwerpunkt liege jedoch auf der Spielbarkeit: "Man kann im nächsten Jahr keine Playstation-CD mehr verkaufen, nur weil man ein cooles 3D-Produkt hat."

## 3Dfx: Details über Sega

**In einem 3Dfx-Geschäftsbericht wird der frühere Vertrag mit Sega erläutert.**

Nach diesen Ausführungen schlossen beide Firmen im März '97 eine Vereinbarung über die Grafikchip-Entwicklung für Segas neue Konsole. Da Sega den Vertrag aber zum Juli '97 überraschend kündigte, beschuldigte 3Dfx den ehemaligen Partner vor Gericht u.a. des Vertragsbruches und Mißbrauchs von Firmengeheimnissen. Mit dem Abschluß des seit August laufenden Verfahrens und einem Urteil wird in den nächsten Monaten gerechnet.

NEWS




Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

**1** /- **Sega Touring Car** — **Sega**
*Ein Abflug links, ein Bandencrash rechts – beim beinharten Sega-Cup bestehen nur eisenharte, frust-unempfindliche Profis.*

**2** /- **Sonic R** — **Sega**
*Technik-Kabarettstückchen beim Wettlauf mit Robotnik: Unbeschwerter Landausflug im Entdecker-Ambiente.*

**3** /3 **Worldwide Soccer '98** — **Sega**
*Trotz nationaler Ausgrenzung spielt auch der deutsche Kicker-Fan bei Segas Fußballparade mit. Die deutsche Liga gibt's nächstes Jahr...*

**4** /1 **Resident Evil** — **Capcom**
*Das blutige Kultspiel wurde verlustfrei auf den Saturn transplantiert. Bitte Ruhe im Operationssaal, die Zombie-Behandlung beginnt...*

**5** /- **Lost World** — **EA/Sega**
*Von allen guten Menschen verlassen (die sind nämlich gefrühstückt worden), schlagt Ihr Euch als Hunter durch den Dino-Dschungel.*

## Starterlaubnis für "Wing Commander"-Kinofilm

**Das Softwarehaus Origin vergab die Rechte für eine Verfilmung der FMV-lastigen Weltraumspiel-Serie**

Den Zuschlag erhielt, wenig verwunderlich, die Anfang 1997 von "Wing Commander"-Schöpfer Chris Roberts (Bild) gegründete Firma Digital Anvil, bei der auch Kult-Regisseur Roberto Rodriguez ("Desperado") arbeitet. "Ich bin begeistert, das "Wing Commander"-Universum für Kino und Fernsehen umzusetzen und damit dem Massenpublikum zugänglich zu machen", so Roberts. Der Film stützt sich auf die Story der ersten vier Spiele.



In Kürze veröffentlicht Origin mit "Wing Commander Prophecy" die neueste PC-Episode der Weltraum-Oper, die erstmals ohne Mitwirkung von Roberts entstand. Insgesamt wurden seit dem Debüt der Serie 1990 über fünf Millionen "Wing Commander"-Spiele verkauft. Konsolen-Umsetzungen erschienen für SNES, 3DO und Playstation.

## Neue Playstation-Revision für Japan

**Mit dem Modell SCPH-7000 veröffentlicht Sony eine billigere Playstation mit neuem Analog-Controller.**

Beim Modell-Update handelt es sich um eine kostengünstiger zu produzierende Konsole, bei der eine "Sound Scope"-Lichtmaschine (vergleichbar der auf der Demo-CD enthaltenen V-CD-Lightshow) in das Audio-CD-Betriebssystem integriert wurde.
Die wichtigste Neuerung ist der mit dem Grundgerät ausgelieferte Controller. Dieses neue Analog-Pad kann (im Gegensatz zum bisher in Japan erhältlichen Analog-Pad) zwei verschiedene Vibrations-Stärken erzeugen. Eine Veröffentlichung des 7000er-Sets ist bisher weder für Europa noch für die USA geplant.

## Geschüttelt, nicht gerührt: Nintendo 64-Vibrationen

**Mit pfiffigem Nintendo-Zubehör sorgt Zubehör-Spezialist Vidis für 64-Bit-Vibrationen**




Zwei neue "Rumble-Packs" glänzen mit sinnvollen Innovationen. Das "LX 4 Tremor" (Bild rechts) kostet nur knapp 30 Mark und benötigt keine Batterien. Im MAN!AC-Test vibrierte das leichtgewichtige Zubehör deutlich heftiger als batteriebetriebene Modelle und ist uns somit eine Kaufempfehlung wert.



Das "Hyperpack" (ca. 50 Mark, links) dagegen wird wie das Nintendo-Original mit zwei Micro-Zellen betrieben, erspart Euch aber das lästige Umstecken zwischen Memory-Karte und Rumble-Pack. Durch einen winzigen Schieberegler am Gerät schaltet Ihr zwischen beiden Modi um und schont dadurch die Kontakte am Pad-Einschub.
Die neueste Version des "Mad Catz"-Lenkrads für das N64 rüttelt ebenfalls: Verarbeitung und Ausstattung entsprechen dem bewährten Playstation-Modell, ein zusätzlicher Memory-Card-Schacht vorne rechts unterstützt die gängigen Speicherkarten. Verbessert wurde der Stecker für die Pedaleinheit: Durch zwei Schrauben fixiert Ihr das Kabel und verhindert so Probleme beim Gasgeben und Bremsen.

**GEWINNEN MIT MAN!AC**

### Vidis-Verlosung

***In Zusammenarbeit mit Vidis verlost MAN!AC je fünf Exemplare der oben vorgestellten Zubehörartikel. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die untenstehenden Fragen und schickt uns eine Postkarte mit den richtigen Lösungen.***

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

- **Welche Besonderheit hat das "LX4"-Rumble-Pack, verglichen mt anderen Modellen?**
- **Zwischen welchen Funktionen schaltet Ihr beim "Hyperpack" per Schieberegler um?**
- **Welche zwei wichtigen Unterschiede zur 32-Bit-Version hat das Nintendo-"Mad Catz"-Lenkrad?**

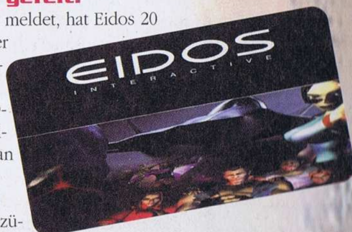
**Cybermedia Verlag**
**Kennwort: Vidis-Verlosung**
**Wallbergstr. 10**
**86 415 Mering**

**Einsendeschluß ist der 23.1.98**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

## Eidos entläßt interne Entwickler

**Auch erfolgreiche Publisher wie die englische Eidos-Gruppe (Domark, Core) sind nicht vor Entlassungen gefeit.**




Wie das Handelsmagazin CTW meldet, hat Eidos 20 der rund 50 Mitarbeiter seiner Londoner Entwicklungsstudios entlassen. Während drei Projekte damit gestrichen wurden, soll das 3D-Gemetzel "Deathtrap Dungeon" (eine Lizenz des Domark-Managers Ian "Games Workshop" Livingston) in den nächsten Monaten für PC und Playstation fertiggestellt und dann zügig durch eine Fortsetzung erweitert werden. Daneben entsteht auch das Strategie-Adventure "Plague" noch in den Londoner Büros.

# COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

## In Vorbereitung: Release-Highlights

| TITEL | HERSTELLER | SYSTEM | GENRE |
|---|---|---|---|
| **DEZEMBER** | | | |
| Skull Monkeys | Electronic Arts | PS | Jump'n'Run |
| Enemy Zero | Sega | SA | Adventure |
| Bedlam | GT Interactive | SA | Action/Strategie |
| Red Asphalt | Acclaim | PS | Rennspiel |
| Auto Destruct | Electronic Arts | PS | Rennspiel |
| Mace: The Dark Age | GT Interactive | PS | Beat'em-Up |
| Test Drive 4 | Electronic Arts | PS | Rennspiel |
| Pax Corpus | Cryo | PS | Action |
| Wheel of Fortune | Gametek | N64 | Denkspiel |
| Yoshi's Story | Nintendo | N64 | Jump'n'Run |
| Aero Gauge | ASCII | N64 | Action |
| Castlevania | Konami | PS | Action-Adventure |
| Madden 64 | Electronic Arts | N64 | Sportspiel |
| WCW Nitro | THQ | PS | Sportspiel |
| Deception 2 | Tecmo | PS | Adventure |
| Critical Depth | GT Interactive | PS | Action |
| NBA Jam '98 | Acclaim | PS | Sportspiel |
| **JANUAR** | | | |
| Nagano Winter Olympics | Konami | PS, N64 | Sportspiel |
| Panzer Dragoon Saga | Sega | SA | Rollenspiel |
| NBA Live '98 | Electronic Arts | SA | Sportspiel |
| Winter Heat | Sega | SA | Sportspiel |
| Bust-a-Move 3 | Taito/Acclaim | PS | Geschicklichkeit |
| Lucky Luke | Infogrames | PS | Action |
| Point Blank | Namco | PS | Game-Gun-Shooter |
| Midnight Run | Konami | PS | Rennspiel |
| Youngblood | GT Interactive | PS | Echtzeit-Strategie |
| Soviet Strike (Platinum) | Electronic Arts | PS | Action |
| Theme Hospital | Electronic Arts | PS | Simulation |
| Deathtrap Dungeon | Eidos | PS | Action-Adventure |
| San Francisco Rush | GT Interactive | PS | Rennspiel |
| NBA In the Zone '98 | Konami | N64 | Sportspiel |
| Olympic Hockey '98 | Midway | N64 | Sportspiel |
| Cardinal Syn | Sony | PS | Beat'em-Up |
| Road Rash 3D | Electronic Arts | PS | Rennspiel |

## Projekt X – potente Superkonsole von VM Labs

**Der US-Hersteller VM Labs arbeitet offenbar an einer neuen Mega-Konsole mit überragenden Grafikfähigkeiten**

Vor allem der Einstieg des früheren Sony-Entwicklungschefs Bill Rehbock deutet auf eine fortgeschrittene Entwicklung der neuen Hardware hin.




VM Labs preist schon seit längerem in kryptisch formulierten Meldungen eine mysteriöse, bahnbrechend leistungsfähige Konsole – ohne technische Daten zu nennen. "Ich brauche wohl kaum zu betonen, daß mich das, was ich bei VM gesehen habe, schier aus den Socken gehauen hat", so Rehbock, "Ich hätte meine Position bei Sony nicht verlassen, wenn es nicht eine sichere Sache wäre". Rehbock ist nun Vizepräsident der Software-Entwicklung bei VM Labs, weitere Mitglieder des Teams sind der frühere Atari-Jaguar-Designer Jon Mathison sowie Richard Miller. Die ersten Entwicklungssysteme wurden angeblich bereits an ausgewählte, aber noch nicht bekanntgegebene Firmen verschickt. Ein erster Star-Programmierer bekannte sich bereits, über "Project X"-Routinen zu brüten: Code-Veteran und Lammfell-Träger Jeff "Yak" Minter ("Tempest 2000", "Attack of the Mutant Camels") veröffentlichte erste "Project X"-Bilder, die seine Lieblings-Vierbeiner inmitten psychedelisch angehauchter Farbverläufe zeigen – "Return of the Mutant Camels" in glorreicher 128-Bit-Technik?





Ich glaub', mein Lama röhrt: Minters Grafikexzesse auf neuer Hardware.

# NEWS

## Nintendo: Rekordgewinne dank kleiner Monster

**Nintendo feiert für das am 30. September abgelaufenen Geschäfts-Halbjahr ein Rekordergebnis**

Diese Tatsache ist umso erstaunlicher, da von April bis September nur kümmerliche 430.000 N64-Konsolen in Japan verkauft wurden. Für das gesamte Geschäftsjahr, das am 31. März endet, erwartet Nintendo Japan einen Umsatz von 423 Milliarden Yen und damit eine Steigerung von 22% gegenüber dem Vorjahr. Auf das Halbjahr gerechnet hat Nintendo seinen Gewinn vor Steuern sogar um 64% gesteigert.

Neben dem erfreulichen N64-Geschäft in den USA sorgte vor allem das Game-Boy-Business für gefüllte Nintendo-Kassen: Allein in den sechs Monaten des abgerechneten Halbjahrs wurden über fünf Millionen Taschenspieler verkauft. Noch erfolgreicher läuft das Software-Geschäft für den LCD-Winzling. Seit Anfang '96 hat Nintendo allein in Japan knapp sieben Millionen Spiele der hauseigenen "Pocket Monsters" abgesetzt. So ist der geringe Erfolg des N64 in Japan für den Videospielmarktführer verschmerzbar – für jedes N64 werden in Japan nach wie vor fünf bis acht Playstations verkauft. Immerhin stehen den knapp drei Millionen japanischen Geräten im Rest der Welt bereits über zwölf Millionen N64-Konsolen gegenüber.

## TOP 5



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

**1** /- **Extreme G** — **Acclaim**
Mit einer Flut von Spieloptionen und tonnenweise Cheats (siehe "Last Resort") sichert sich das knüppelharte Sci-Fi-Rennen den Spitzenplatz.

**2** /- **Bomberman 64** — **Nintendo**
Alles neu beim 64-Bit-Gebombe: Puristen mäkeln am neuen Polygon-Outfit, unbefangene Spieler freuen sich über den Mut zur Innovation.

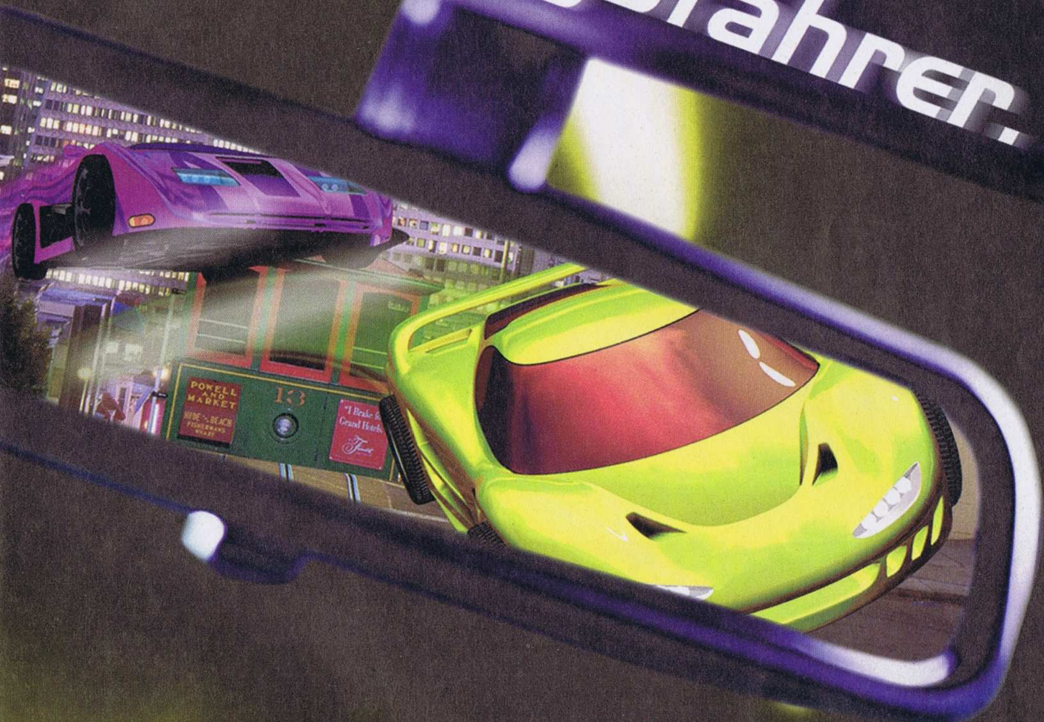
**3** /1 **Lylat Wars** — **Nintendo**
Genug gerumbelt im Weltraum: Fox trollt sich ins Mittelfeld und träumt von seinem nächsten Einsatz gegen Andorf.

**4** /- **F1 Pole Position 64** — **Ubi Soft**
Das waren noch Zeiten: Schumi erstmals im Ferrari-Flitzer, Hill auf der Pole und kein störrischer Ralf weit und breit!

**5** /2 **Multi Racing Championship** — **Ocean**
Solide Offroad-Rennsimulation mit Ecken (vor allem in den Kurven) und Kanten.

# Nix für Sonntagsfahrer.

GT Interactive
Expect the unexpected:









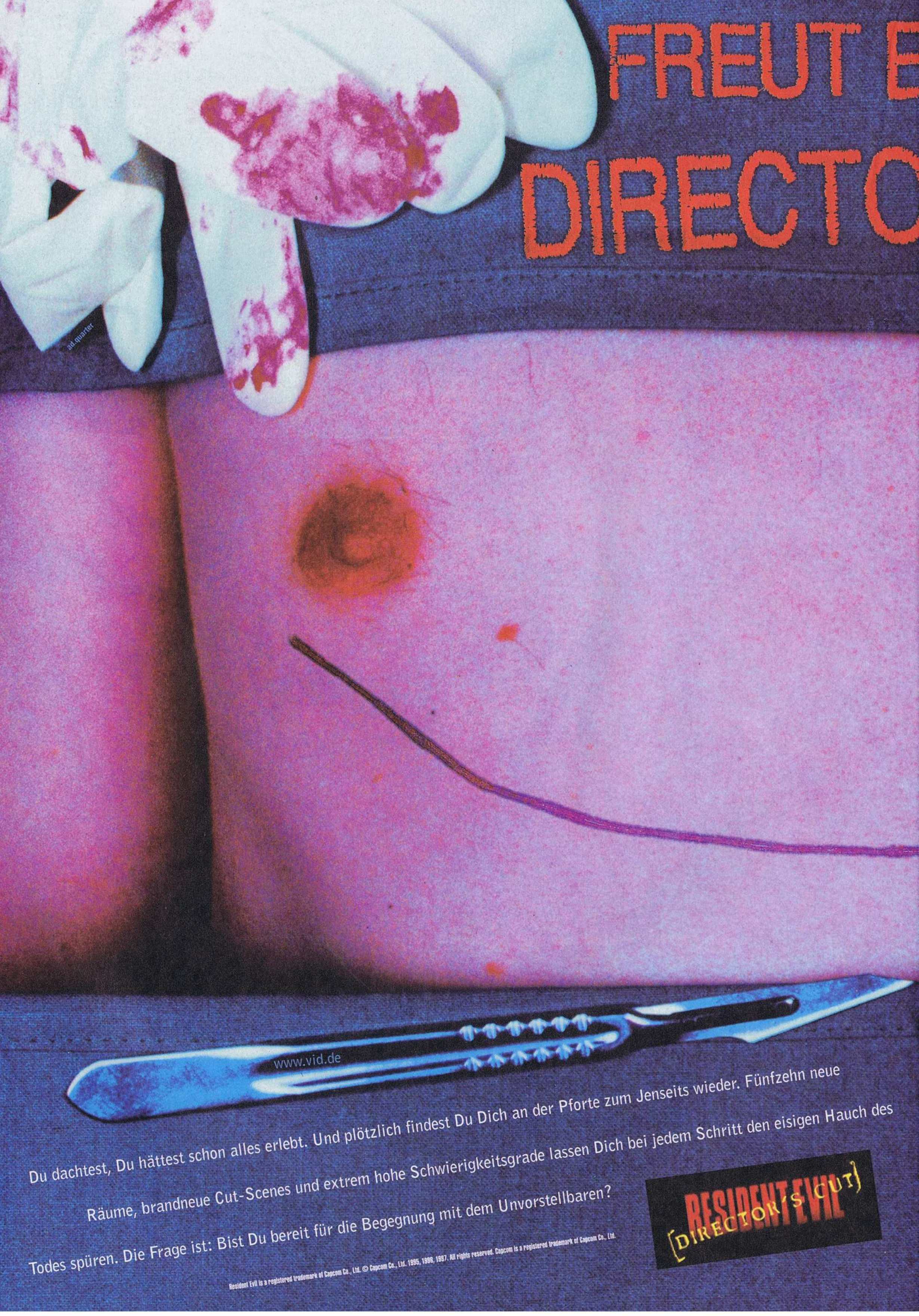

## San Francisco RUSH
### EXTREME RACING

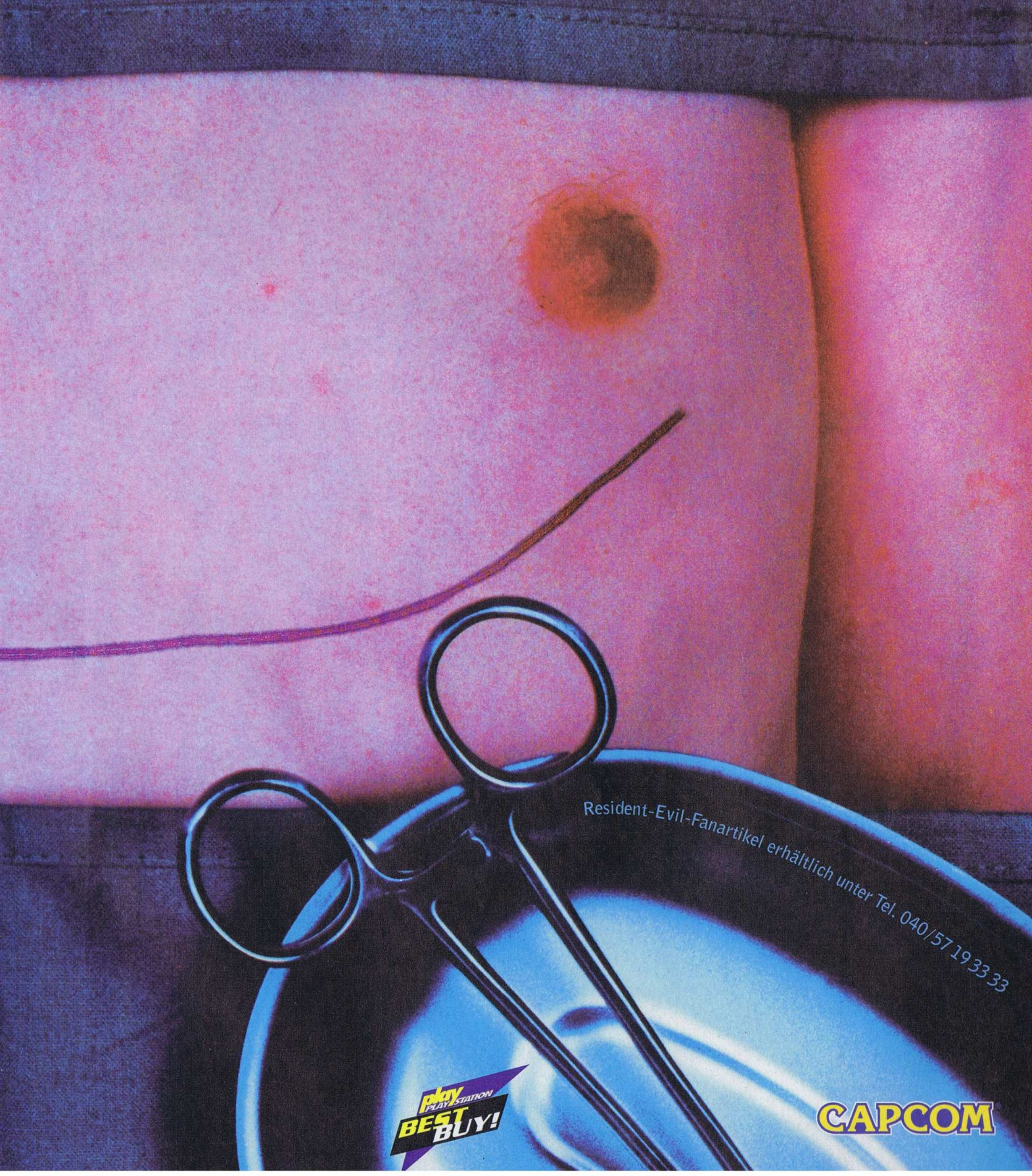
Du brauchst Fahrkünste wie ein Racing-As. Du brauchst Ortskenntnisse wie ein Taxi-Driver. Aber vor allem brauchst Du Nerven aus Stahl – denn in San Francisco Rush kannst Du alle Verkehrsregeln vergessen: Du krachst durch Straßensperren, Schaufenster und driftest mit kreischenden Bremsen durch geheime Abkürzungen – kreuz und quer, wie Du willst. Also, steig ein! Ab November.

MIDWAY



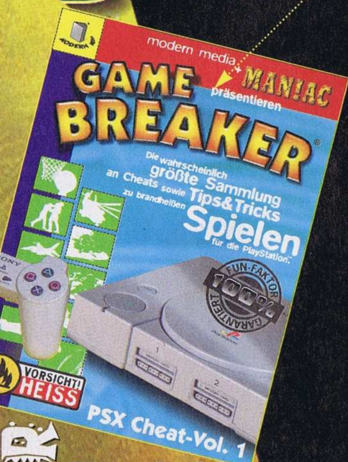
Büro X


FREUT E
DIRECTO
ad.quarter
www.vid.de
Du dachtest, Du hättest schon alles erlebt. Und plötzlich findest Du Dich an der Pforte zum Jenseits wieder. Fünfzehn neue Räume, brandneue Cut-Scenes und extrem hohe Schwierigkeitsgrade lassen Dich bei jedem Schritt den eisigen Hauch des Todes spüren. Die Frage ist: Bist Du bereit für die Begegnung mit dem Unvorstellbaren?
RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT
Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. © Capcom Co., Ltd. 1995, 1996, 1997. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.


UCH. DER RESIDENT EVIL
R'S CUT IST DA.
Resident-Evil-Fanartikel erhältlich unter Tel. 040/57 19 33 33
play PLAYSTATION BEST BUY!
CAPCOM

# Gebt Eu
# den Wah
# jeden Me

Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt die neueste **MAN!AC** schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis!
Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Wollt Ihr Euer Abo dann nicht mehr, gebt Ihr uns kurz vorher Bescheid oder ignoriert einfach die neue Rechnung!




## LESER WERBEN LESER

So einfach könnt Ihr <u>24,80 Mark sparen:</u> Überzeugt Ihr einen Freund oder Bekannten, MAN!AC zu abonnieren, schicken wir Euch kostenlos und sobald das Abo bezahlt ist das Playstation Tips& Tricks-Buch "GAME BREAKER" zu: <u>Mehr als 1000 Tips zu 163 Spielen!</u>

Euer Abo bestellt Ihr bei:
**Cybermedia Verlags GmbH • Aboservice •**
**Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

# Die MANIAC

**Nach zwölf Monaten Nervenkitzel, Teststreß und Überstunden küren wir im Spiele-Showdown die besten Titel des Jahres. Ob Abenteuer, Action oder Rennspiel – nach dezibel-starken Diskussionen stehen die Sieger fest.**

## ACTION ADVENTURE

### Castlevania - Symphony of the Night


Tobias Hartlehnert

***„2D-Perfektion statt faule 3D-Kompromisse: Konami schuf ein von Beginn an packendes Action-Adventure, das spielerisch, grafisch und soundtechnisch seines Gleichen sucht – ein Meilenstein der Software-Geschichte."***


Alucard-Action: Mit wehendem Vampir-Cape und effektvollem Schwertschwung der coolste 32-Bit-Held.

PS Der jüngste Teil der "Castlevania"-Serie setzte neue Maßstäbe: Die kongeniale Mixtur aus Hüpf-, Action- und Rollenspielelementen spielt sich perfekt, das riesige Dracula-Schloß birgt massenhaft Monster, Artefakte und Geheimnisse. Begleitet werdet Ihr vom packendsten Spiele-Soundtrack aller Zeiten – für mich das beste Playstation-Spiel überhaupt! Ähnlich gut, wenngleich etwas mehr vom persönlichen Geschmack abhängig, sind die kniffligen Eskapaden des Grünlings **Abe's Oddysee**, der im filmreifen Ambiente auf Entdeckungsreise geht. Innovative Sprech-Elemente verbinden sich mit Sprungaktionen zu einem atmosphärischen Erlebnis mit einer Prise Frust.

**Heißer Konkurrent**


Abe's Oddysee für die Playstation

## Beste Animation



### Lost World

„So echt tapsen Dinos normalerweise nur im Film durchs Buschwerk: Die frappierend realistischen Animationen in Dreamworks' frustigem Jump'n'Run sind uns einen Sonderpreis wert."



## ACTION

### Colony Wars


Christian Blendl

***„Mit technischer Brillanz auf den Action-Thron: "Colony Wars" definiert den Begriff Space-Opera auf der Playstation neu und zeigt, was man mit kompetenten Exklusiv-Entwicklungen aus den Playstation herausholen kann."***


Anspruchsvolle Raum-Missionen mit pausenloser Action: Ihr steht jede Sekunde unter Hochspannung!

PS Im Weltraum hört Euch niemand schreien – dafür erlebt Ihr dort die spektakulärsten Schlachten seit "Star Wars". Im Laser-Inferno vergeßt Ihr Zeit und Raum. Hilferufe per Funk, auseinanderbrechende Zerstörer und packende Plasma-Duelle katapultieren "Colony Wars" auf die Pole Position: Grafisch kann dem 2-CD-Epos kein 32-Bit-Ballerspiel das Wasser reichen. Weil **Golden Eye** nicht in Deutschland erschien, bleibt dem N64-Modul der Action-Thron verwehrt. Import-Kenner wissen jedoch: Die Bond-Agentenschlacht ist ein Muß für jeden Action-Fan, der Blut und Gewalt vertragen kann. Gegnerintelligenz, Missionsdesign und Animationen setzen im Action-Genre neue Maßstäbe. Beim makaberen Shootout gegen zielgenaue Spezialkommandos ballert Ihr um's pure Überleben – ein Meilenstein des Action-Genres.

**Heißer Konkurrent**


Golden Eye für das Nintendo 64

## BEAT'EM-UP

### Bushido Blade


Olli Ehrle

***„Bushido Blade hat die dichteste Atmosphäre: Die Kampfsimulation mit Verletzungsfaktor holt mit phantastischen Special-FX das letzte aus der Playstation heraus, das Kampfsystem mit verschiedenen Grundstellungen ist ungeschlagen."***



Muskelspiel: Haben sich die "Bushido Blade"-Waffen verkeilt, nützt nur rohe Gewalt.

PS Mit "Bushido Blade" hat Square nicht nur das Vakuum an Kampfsportsimulation gefüllt, sondern auch neue Maßstäbe in puncto interaktive Kampfumgebung und Special-FX gesetzt: Mit Schwert, Lanze oder gar Kampfhammer bewaffnet duelliert Ihr Euch in heroischen Strand-, Wald- und Tempelarenen, die durch Lichtverhältnisse, Witterung und Jahreszeiten variiert werden. Im Bambuswald rauschen bei jedem Schwertstreich die umliegenden Stauden zu Boden, Matsch am

# Spieleknaller 97



Boden verdreckt Eure Kleidung. Unzählige Angriffs- und Fluchtmanöver verleihen dem Spieler seinen eigenen Kampfstil; wie im echten Duell zählt der erste Treffer. Auch in **Tobal No.2** schöpfen Square ihr Design- und Technik-Knowhow aus: Über 200 geheime Kämpfer halten Euch länger als jedes andere Prügelspiel bei der Stange, der Rollenspiel-Modus zieht Turniergeschädigte in seinen Bann. Fehlerfreie 3D-Optik und riesige Special-Sortimente krönen "Tobal No.2" zu unserem Sieger-Konkurrenten.

Heißer Konkurrent



Tobal No.2 für die Playstation

## Beste Grafik

### NFL Quarterback '98

"Das erste Spiel in hoher Nintendo-64-Auflösung schaffte den Touchdown in letzter Sekunde. Acclaims Meisterwerk unterhält nicht nur grafisch auf dem Niveau einer Live-Übertragung."



## Denkspiel

### Bust-a-Move 3



Martin Gaksch

"1997 war kein gutes Jahr für Grübel-Fans – was die Qualität von "Bust a Move 3" nicht schmälern soll. Dezente, aber sinnvolle Ergänzungen freuen den Fan, viel besser als das Original oder Teil 2 ist leider nicht."



Tarot-Magie gegen den Knuddel-Saurier: Bub ertrinkt im Blasenzauber der Hellseherin.

SA Daß wir den dritten Teil einer Knobel-Serie zum "Besten Denkspiel" wählen, spricht nicht unbedingt für die Kreativität der Entwickler. Wer noch keine "Bust-a-Move"-Episode hat, der darf sich die aktuelle Fassung der Blasen-Baustelle ruhigen Gewissens zulegen. Nur wer die farbigen Kugeln clever an die Decke schleudert und sie zur rechten Zeit platzen läßt, erreicht den nächsten Level oder ärgert seinen Mitspieler. Spannend ist auch die innovative 3D-Fassung von "Tetris": **Tetrisphere** hat zwar nicht die simple Genialität des Originals, für engagierte Tüftler mit Hang zu komplexen Formen ist das N64-Spiel jedoch eine willkommene Herausforderung.

Heißer Konkurrent



Tetrisphere für das Nintendo 64

## So haben wir entschieden

**Für die Wahl der Spiele des Jahres qualifizierten sich ausschließlich offiziell in Deutschland erhältliche Titel. Die neben den Siegern erwähnten Spiele in jeder Kategorie können sich dagegen auch auf Importe beziehen – in manchen Genres sind die besten Titel nicht offiziell zu haben. Für die Spiele des Jahres sind die MAN!AC-Spielspaßwertungen nicht zwangsläufig entscheidend: Die Sieger wurden subjektiv nach den Vorlieben der MAN!ACs ausgewählt.**

## Jump'n'Run

### Super Mario 64

Martin Gaksch

"Jeder staunt, keinen wundert's: Mario erobert auch 1997 den Hüpfspiel-Thron. Die Mitbewerber haben sich jedoch aufs 3D-Terrain eingestellt und kontern mit erfreulich guten Polygon-Jump'n'Runs."



Mario goes 3D: Schlichtweg umwerfende Klempner-Abenteuer in der frei begehbaren Polygonwelt.

N64 Miyamoto läßt nicht locker: Auch 1997 sichert sich Mario die Auszeichnung als "Bestes Hüpfspiel". Dabei hat unser Lieblings-Klempner den Sprung ins 3D-Universum pixelgenau gemeistert – Spielwitz, Abwechslung und Level-Design sind nicht minder brillant wie bei den 2D-Abenteuern zu Super-Nintendo-Zeiten. Während sich Erzkonkurrent "Sonic" als Rennfahrer ("Sonic R") und Retro-Gamer ("Sonic Jam") outet, hüpft derweil Sonys Maskottchen ins Spielspaß-Rampenlicht: **Crash 2** überrascht in seinem zweiten Playstation-Jump'n'Run mit einer technisch perfekten 3D-Umgebung und tollen Gags.

Heißer Konkurrent



Crash Bandicoot 2 für die Playstation

# Rennspiel

## Wave Race 64


Christian Blendl

„Der pure Wasser-Wahnsinn: Nintendo überraschte uns mit technisch und spielerisch einzigartigen Wellenoptiken und muß sich nur in puncto Geschwindigkeit den dynamischen Namco-Rennern beugen."



Das virtuelle Badeparadies: "Wave Race 64" verblüfft mit ungeahnt realistischen Wellen.


"Rage Racer" geht ab wie eine Rakete, doch "Wave Race 64" ist unser Rennspiel-Hit '97. Der unglaublichen Wasserphysik und -darstellung zollen wir trotz mieser PAL-Version höchste Anerkennung. Wenn Ihr bei Windstärke 7 durch die Brecher reitet, fühlt Ihr Euch wie Kapitän Ahab im hölzernen Ruderboot – der Mensch im Kampf gegen die Naturgewalt. Adrenalin-Freaks düsen somit über die **Rage Racer**-Piste, Wasserratten heuern bei der 64-Bit-Regatta an.

Heißer Konkurrent



Rage Racer für die Playstation

# Bester Sound



## Soul Blade

„Epische Soundkulisse für ein spektakuläres Prügelspiel: Die majestätischen Orchesterklänge genießt Ihr in drei Varianten, wuchtiges Schwertergeklirre reißt Euch zusätzlich aus dem Sessel."

# Sportspiel

## ISS 64


Andreas Ulrich

„Im Sportspiel-Sektor räumt das N64 ab: Konami und Acclaim dominieren mit brillanten Ballspielen die Konkurrenz. Auf 32-Bit wird zwar auch gesportelt, aber in diesen beiden Fällen eine Liga tiefer."



Eines der stärksten Kaufargumente für das Nintendo 64 ist das herausragende "ISS 64"


Vorbei sind die Zeiten der EA-Sports-Monopolstellung: Unangefochtener Sportspiel-Tabellenführer 1997 ist "International Superstar Soccer 64" von Konami. Nicht nur optisch, sondern auch spielerisch zieht der N64-Titel seinen Konkurrenten davon. Wer bereit ist, seine Berührungsängste über Bord zu werfen, erhält auch mit **NFL Quarterback Club '98** eine hochwertige Simulation. Dank hochauflösender Grafik erreicht das Spiel einen nicht dagewesenen Realitätsgrad. In Zeitlupe könnt Ihr die lebensechten Spieler-Animationen bestens genießen.

Heißer Konkurrent


NFL Quarterback Club '98 für das Nintendo 64

# Strategie

## Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot


Winnie Forster

„Rundenbasiert oder in Echtzeit – die Gretchenfrage eines guten Strategiejahrgangs: Wer gerne flink attakkiert ergreift bei "C&C 2" das Kommando. Geruhsamere Spieler mit Fantasy-Faible warten auf ein englisches "FF Tactics"."



Echtzeit-Feldzug in vierzehn Etappen: "C&C 2" ist das dramatischste Strategiespiel des Jahres.


1997 war ein gutes Jahr für Joypad-Strategen: Während sich in Japan Runden-basierte Spiele ungebremster Beliebtheit erfreuen, tobt in Deutschland die Echtzeit-Schlacht. Auf die Genre-Referenz "Command & Conquer" ließ Virgin das im Detail verbesserten Sequel "Alarmstufe Rot" folgen – das blitzschnelle Truppen-Manöver für bis zu zwei Spieler ist eine Motivationskanone, die sich nur dem Detailreichtum und der Komplexität japanischer Titel beugen muß: Mit **Final Fantasy Tactics** präsentierte Square das wichtigste und größte Strategie-Epos des Jahres, einen mit FX und Rollenspielelementen gespickten Krieg liebenswerter Märchenhelden.

Heißer Konkurrent


Final Fantasy Tactics für die Playstation

# Rollenspiel

## Final Fantasy 7


Olli Ehrle

„Märchenhafte Landschaften und ulkige Charakteranimationen bezaubern mit liebevollem Design: Selbst nach dem ersten Durchspielen kehrt Ihr für Geheimmissionen und die Chocobo-Zucht in die Science-Fantasy-Welt zurück."



Das aufwendigste Spiel für die Playstation wurde den Erwartungen gerecht: "Final Fantasy 7" forever!


Die mit Bonussequenzen und Geheimmissionen gespickte Story auf drei CDs ist für Monate spannender als jeder Science-Fiction-Roman: Kaum ein Rollenspiel hält Euch mit einer vergleichbaren Masse an Slapstickeinlagen, Actionsequenzen (Snowboardfahren und Spiel-im-Spiel-Automaten) sowie Strategiefeldzügen in Atem; bei den rasanten FMV-Sequenzen fühlt Ihr Euch wie im Kino. Sonys **Wild Arms** überzeugt durch eine kurzweilige Mischung aus "Zelda"-Schalterrätseln und riesigen Labyrinthen.

Heißer Konkurrent


Wild Arms für die Playstation

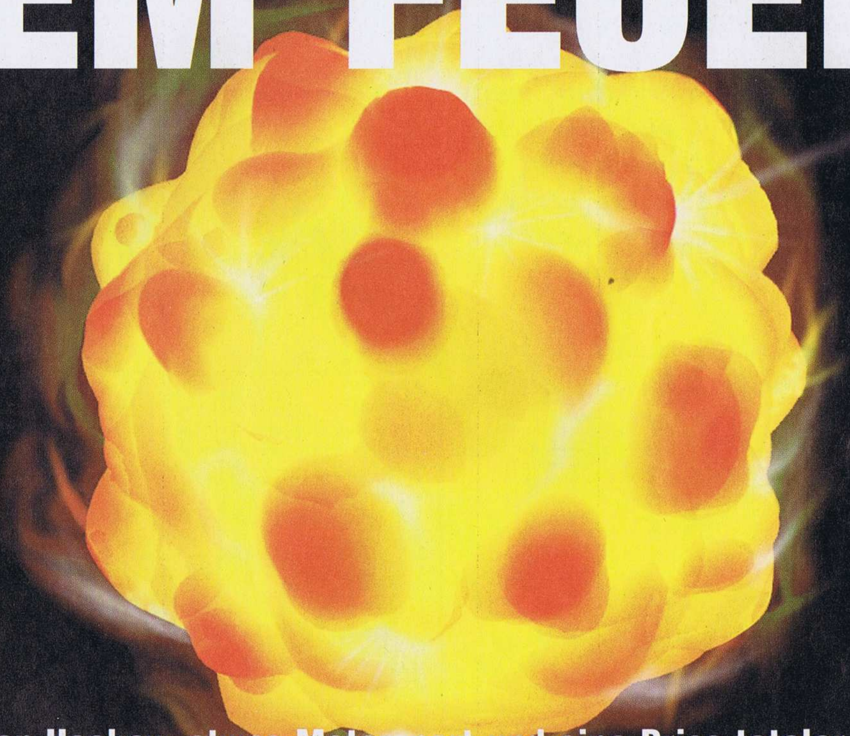
# Beste Gags



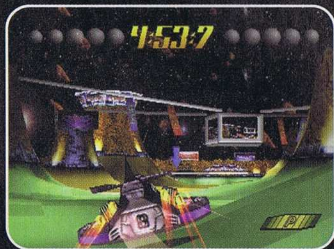

## Final Fantasy 7

„Squares Referenz-Rollenspiel ist gespickt mit Gags: Egal ob in einer Bar ein Volltrunkener würgend über der Toilette hängt oder Euch im Frauenkostüm lüsterne Passanten anmachen – konstantes Lachmuskeltraining ist im Preis inbegriffen."

# SPIEL MIT DEM FEUER!



**Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.**







Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

**Noch nie war Sport schöner!**

BALL BLAZER™ CHAMPIONS

**COMING SOON!**







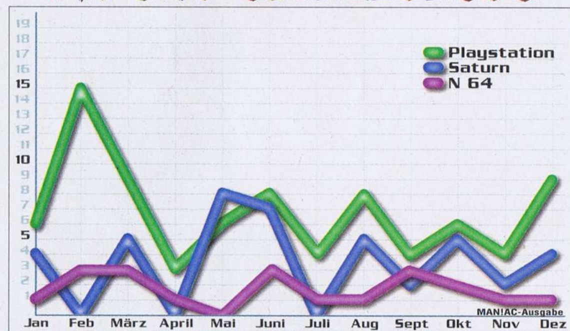



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

# Die MAN!AC 97 Jahresstatistik

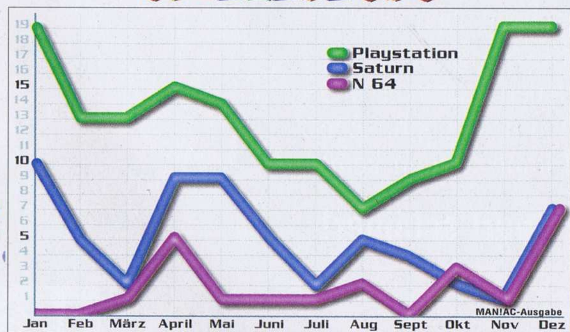
**Nachdem sich im letzten Jahr ausschließlich 32-Bitter duellierten, debütierte 1997 eine neue Konsole auf dem deutschen Markt: Wie sich das Nintendo 64 statistisch auswirkte, und wieviele Hits auf Eurer Konsole erschienen, zeigen Euch unsere Übersichts-Diagramme.**

## Anzahl der Import-Spieletests



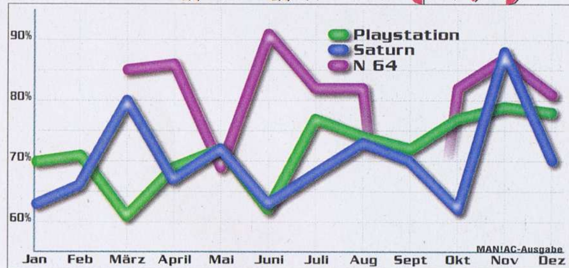

Playstation-Hoch im Frühjahr (bedingt durch späte Weihnachts-Lieferungen), Saturn-Schwemme im Vorsommer: Lediglich das Nintendo 64 bleibt "dank" geringem Modul-Ausstoß vor größeren Schwankungen verschont.

## Anzahl der offiziellen Spieletests




Eine klare Sache für die Playstation: Mit einem konstanten Strom an PAL-Titeln, der zu Weihnachten zur Flutwelle anschwillt, zeigt Sony der Konkurrenz die Zähne. Neben dem geringen Saturn-Output überrascht das stattliche Nintendo-Angebot zur Bescherung.

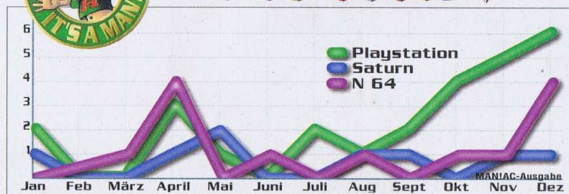
## Spielspaß-Durchschnitt (PAL)




Interessante Erkenntnisse liefert die Aufschlüsselung nach Spielspaß-Wertungen pro System: Nach wie vor steht das Nintendo 64 hier allein auf weiter Flur, kaum eine Niete trübte die Serie der Top-Hits. Achtbar schlägt sich allerdings auch die Playstation. Trotz der Spieleflut stieg der Spielspaß-Durchschnitt pro Monat im Herbst deutlich an. Beim Saturn wirken sich Schnellschuß-Umsetzungen negativ aus: Trotz der hauseigenen Sega-Highlights drücken diese Titel den Schnitt.

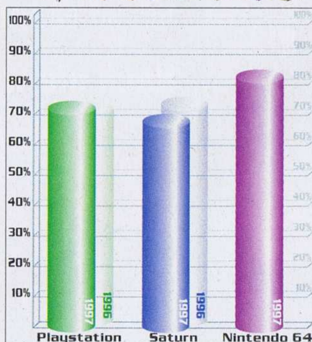



## Auszeichnungen pro System




Spärlich gesät sind die begehrten "It's a MAN!AC"-Prädikate. Schubweise sahnt das Nintendo 64 die Trophäen ab, während der Saturn eher still und leise, dafür aber regelmäßig punktet. Phänomenal dagegen der Ausstoß an Playstation-Winterhits: Seit Oktober können sich Sony-Fans jede Woche einen Prädikatstitel für ihr System besorgen.

## Spielspaß-Jahresmittel pro Konsole




Der Abwärtstrend des Saturn im Vergleich zum Vorjahr äußert sich leider auch beim Spielspaß: 1996 wurden deutlich mehr Playstation-Highlights für den Saturn umgesetzt. Die Qualität der Playstation-Spiele nahm im Mittel leicht zu – trotz deutlich gestiegener Quantität. Neueinsteiger Nintendo 64 sichert sich den Platz an der Spitze. Fraglich ist allerdings, ob sich die hohe Qualität der meisten N64-Module '98 halten läßt.

# DAS LEBEN IST KEIN HEIMSPIEL







Gnade ist in Capcoms 3D-Polygon-Streetfighter ein Fremdwort. Einundzwanzig unerbittliche Kämpfer warten nämlich nur darauf, Deinen Körper in sämtliche Einzelteile zu zerlegen. Falls das nicht in Deinem Sinne sein sollte, sei doch einfach schneller, Du Honk.



CAPCOM











www.vid.de



# JAHRESINHALT 1997

## FEATURES & REPORTAGEN

| Titel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| 100 besten Spiele aller Zeiten, Die | 3 | 46 |
| 4 Jahre MAN!AC - Hinter den Kulissen | 11 | 42 |
| Acclaim Sports | 9 | 20 |
| Automaten-Branche im Umbruch | 8 | 14 |
| Britsoft - Spiele Made in UK | 11 | 22 |
| E3-Perspektiven: Trends & Ausblick | 9 | 30, 44 |
| Erotikspiele in Japan | 2 | 14 |
| Golden Years: 16-Bit Rückblick | 5 | 98 |
| Jahresinhalt '96 | 1 | 50 |
| Kampf der Konsolen: Playstation gegen N64 | | |
| Erster Teil: Hardware | 5 | 28 |
| Zweiter Teil: Software | 6 | 18 |
| MAN!AC Jahresstatistik | 1 | 44 |
| Nintendo 64: Spiele & Zubehör | 4 | 39 |
| Ocean: Showtime für den Spieleriesen | 10 | 16 |
| Playstation-Softwareführer '97 | 7 | 39 |
| Prügel-Report: Die Lehre vom Beat'em-Up | 10 | 82 |
| Sega Dural: Alliiert in die Zukunft | 11 | 26 |
| Sega Firmenportrait & Ausblick | 3 | 22 |
| Spiele des Jahres '96 | 1 | 34 |
| Take a Break: Pausenclowns im Videospiel | 12 | 34 |

## SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Abe's Oddysee | Playstation | 6 | 6 |
| Actua Golf 2 | Playstation | 10 | 22 |
| Actua Ice Hockey | Playstation | 10 | 22 |
| Actua Soccer 2 | Playstation | 10 | 22 |
| Agent Armstrong | Playstation | 4 | 8 |
| Apocalypse | Playstation | 5 | 12 |
| Bad Custard | Playstation | 12 | 21 |
| Baphomets Fluch 2 | Playstation | 10 | 10 |
| Batman & Robin | Playstation | 8 | 8 |
| Blastdozer | Nintendo 64 | 5 | 18 |
| Bloody Roar | Playstation | 11 | 6 |
| Bomberman 64 | Nintendo 64 | 6 | 41 |
| C&C 2: Alarmstufe Rot | Playstation | 11 | 28 |
| Castlevania | Playstation | 5 | 16 |
| Chameleon Kid | Nintendo 64 | 1 | 19 |
| Chameleon Twist | Nintendo 64 | 11 | 8 |
| Colony Wars | Playstation | 8 | 20 |
| Crash Bandicoot 2 | Playstation | 10 | 6 |
| Creator | Nintendo 64 | 1 | 19 |
| Dark Rift | Nintendo 64 | 1 | 18 |
| Earthbound 64 | Nintendo 64 | 6 | 38 |
| Earthworm Jim 3 | Playstation, N64 | 8 | 18 |
| Elric | Playstation | 12 | 20 |
| Excalibur 2055 a.D. | Playstation | 3 | 13 |
| Explosive Racing | Playstation | 10 | 8 |
| Extreme G | Nintendo 64 | 6 | 40 |
| Extreme G | Nintendo 64 | 7 | 13 |
| Fantastic Four | Playstation | 6 | 8 |
| Final Fantasy Tactics | Playstation | 8 | 16 |
| Forsaken | Playstation, N64 | 6 | 8 |
| Frogger | Playstation | 10 | 18 |
| Front Mission 2/Alternative | Playstation | 9 | 22 |
| G-Police | Playstation | 9 | 32 |
| Gex 2 | Playstation, N64 | 12 | 12 |
| Goemon | Nintendo 64 | 7 | 16 |
| Grand Theft Auto | Playstation | 8 | 11 |
| Grand Theft Auto | Playstation | 11 | 24 |
| Heavy Gear | Playstation | 5 | 10 |
| Hexen 2 | Playstation | 5 | 10 |
| Holy Magic | Nintendo 64 | 6 | 40 |
| Jersey Devil | Playstation | 11 | 12 |
| Jet Riders | Playstation | 1 | 20 |
| Lost World | Playstation, Saturn | 9 | 43 |
| Lucky Luke | Playstation | 8 | 6 |
| Mace: The Dark Age | Nintendo 64 | 1 | 18 |
| Machine Hunter | Playstation | 9 | 12 |
| Manx TT | Saturn | 4 | 23 |
| Mario Kart 64 | Nintendo 64 | 1 | 19 |
| Mass Destruction | Playstation, Saturn | 3 | 8 |
| Mechwarrior 2 | Playstation | 2 | 10 |
| Midnight Run | Playstation | 9 | 42 |
| Monster Trucks | Playstation | 3 | 12 |
| Moto Racer | Playstation | 9 | 18 |
| Motor Mash | Playstation | 9 | 42 |
| Multi Racing Championsh. | Nintendo 64 | 6/9 | 41/38 |
| Newman Haas Racing | Playstation | 12 | 20 |
| Nightmare Creatures | Playstation | 4 | 16 |
| Nuclear Strike | Playstation | 10 | 12 |
| Overboard | Playstation | 9 | 40 |
| Pandemonium 2 | Playstation | 9 | 10 |
| Panzer Dragoon Saga | Saturn | 9 | 36 |
| Perfect Weapon | Playstation | 1 | 26 |
| Pitfall 3D | Playstation | 5 | 10 |
| Populous 3 | Playstation | 7 | 10 |
| Porsche Challenge | Playstation | 3 | 17 |
| Power Soccer 2 | Playstation | 9 | 16 |
| Poy Poy | Playstation | 5 | 14 |

## SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS (FORTSETZUNG)

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Rapid Racer | Playstation | 7 | 6 |
| Rascal | Playstation | 9 | 8 |
| Red Earth | Automat | 4 | 14 |
| Resident Evil 2 | Playstation | 2 | 6 |
| Resident Evil 2 | Playstation | 12 | 8 |
| Road Rage | Playstation | 1 | 8 |
| Saga Frontier | Playstation | 9 | 23 |
| San Francisco Rush | Nintendo 64 | 6 | 37 |
| Sega Touring Car | Saturn | 9 | 34 |
| Sentinel Returns | Playstation | 12 | 21 |
| Shadows of the Empire | Nintendo 64 | 1 | 18 |
| Silicon Valley | Nintendo 64 | 5 | 18 |
| Silicon Valley | Nintendo 64 | 8 | 10 |
| Sonic 3D Blast | Saturn | 1 | 22 |
| Sonic R | Saturn | 9 | 35 |
| Spider | Playstation, Saturn | 3 | 6 |
| Stadt der verloren. Kinder | Playstation | 1 | 16 |
| Starfox 64 | Nintendo 64 | 2 | 30 |
| Starfox 64 | Nintendo 64 | 6 | 32 |
| Street Fighter 3 | Automat | 4 | 24 |
| Street Fighter EX | Automat | 4 | 12 |
| Suikoden | Playstation | 1 | 10 |
| Super Pang Collection | Playstation | 3 | 14 |
| Syndicate Wars | Playstation | 5 | 20 |
| Tanktics | Playstation | 8 | 12 |
| Tekken 3 | Automat | 6 | 12 |
| Top Gear Rally | Nintendo 64 | 5 | 19 |
| Total Drivin' | Playstation | 9 | 42 |
| V-Rally | Playstation | 5 | 6 |
| Viper | Playstation, Saturn | 1 | 14 |
| Warcraft 2 | Playstation | 7 | 12 |
| Wild Arms | Playstation | 3 | 10 |
| Wild Arms | Playstation | 6 | 10 |
| Youngblood | Playstation | 12 | 16 |
| Zelda 64 | Nintendo 64 | 6 | 36 |

## SPIELE-TESTS

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| 2 Xtreme | Playstation | 1 | 70 | 75% |
| Abe's Oddysee | Playstation | 9 | 70 | 87% |
| Ace Combat 2 | Playstation | 12 | 103 | 84% |
| Actua Golf 2 | Playstation | 11 | 109 | 76% |
| Agent Armstrong | Playstation | 8 | 70 | 81% |
| Allied General | Playstation | 6 | 80 | 76% |
| Allstar Soccer | Playstation | 12 | 97 | 43% |
| Amok | Saturn | 1 | 88 | 78% |
| Andretti Racing | Saturn | 4 | 69 | 86% |
| Arcade's Greatest: | | | | |
| Atari Collection 1 | Playstation | 6 | 73 | 76% |
| Auto. Lamborghini | Nintendo 64 | 12 | 109 | 63% |
| Baphomets Fluch 2 | Playstation | 12 | 108 | 83% |
| Batman Forever | Playstation | 3 | 77 | 37% |
| Batman Forever | Saturn | 2 | 85 | 37% |
| Battle Arena Toshinden 3 | Playstation | 7 | 75 | 79% |
| Battle Stations | Playstation | 6 | 70 | 50% |
| Battle Stations | Saturn | 9 | 79 | 50% |
| Bedlam | Playstation | 3 | 86 | 50% |
| Bedlam | Saturn | 5 | 95 | 50% |
| Black Dawn | Playstation | 1 | 82 | 70% |
| Black Dawn | Saturn | 4 | 75 | 68% |
| Blam! Machinehead | Saturn | 1 | 99 | 82% |
| Blast Chamber | Playstation | 1 | 86 | 71% |
| Blast Corps | Nintendo 64 | 10 | 74 | 88% |
| Bomberman | Saturn | 5 | 97 | 87% |
| Bomberman 64 | Nintendo 64 | 12 | 56 | 87% |
| Breakpoint Tennis | Saturn | 1 | 84 | 58% |
| Bubble Bobble 2 | Playstation | 3 | 82 | 66% |
| Bug Too | Playstation | 2 | 82 | 68% |
| Bust a Move 3 | Saturn | 11 | 75 | 88% |
| C&C 2: Alarmstufe Rot | Playstation | 12 | 116 | 88% |
| Carnage Heart | Playstation | 7 | 78 | 68% |
| Castlevania | Playstation | 12 | 104 | 89% |
| Chameleon Twist | Nintendo 64 | 12 | 96 | 72% |
| Chaos Control | Saturn | 1 | 99 | 42% |
| Colony Wars | Playstation | 11 | 84 | 88% |
| Command & Conquer | Playstation | 1 | 68 | 87% |
| Command & Conquer | Saturn | 1 | 68 | 85% |
| Contra - Legacy of War | Playstation | 3 | 78 | 68% |
| Courier Crisis | Playstation | 12 | 89 | 54% |
| Crash Bandicoot 2 | Playstation | 12 | 98 | 86% |
| Crimewave | Saturn | 4 | 84 | 48% |
| Croc: Leg. of the Gobbos | Playstation | 11 | 98 | 85% |
| Crow, The | Playstation | 3 | 75 | 60% |
| Crow, The | Saturn | 8 | 73 | 60% |
| Crypt Killer | Playstation | 4 | 68 | 47% |
| Crypt Killer | Saturn | 4 | 68 | 47% |
| Dark Savior | Saturn | 2 | 66 | 68% |
| Darklight Conflict | Playstation | 8 | 82 | 77% |
| Darklight Conflict | Saturn | 8 | 82 | 77% |
| Descent 2 | Playstation | 5 | 74 | 83% |
| Diddy Kong Racing | Nintendo 64 | 12 | 84 | 86% |
| Discworld 2 | Playstation | 8 | 80 | 85% |
| Dixie Kong Doub. Troub. | Super Nintendo | 2 | 78 | 90% |

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Dragonforce | Saturn | 8 | 84 | 81% |
| Dragonheart | Playstation | 6 | 81 | 28% |
| Dragonheart | Saturn | 6 | 81 | 28% |
| Epidemic | Playstation | 5 | 83 | 49% |
| Excalibur 2555 a.D. | Playstation | 5 | 76 | 78% |
| Exhumed | Playstation | 4 | 79 | 85% |
| Explosive Racing | Playstation | 11 | 58 | 81% |
| Extreme G | Nintendo 64 | 11 | 76 | 87% |
| F1 Pole Position | Nintendo 64 | 10 | 56 | 80% |
| Fantastic Four | Playstation | 10 | 71 | 60% |
| Fatal Fury Real Bout | Playstation | 9 | 84 | 83% |
| FIFA 64 | Nintendo 64 | 5 | 86 | 69% |
| FIFA Soccer '97 | Playstation | 2 | 84 | 84% |
| FIFA Soccer '97 | Saturn | 5 | 95 | 77% |
| FIFA Soccer '97 | Super Nintendo | 3 | 83 | 75% |
| Fighters Megamix | Playstation | 4 | 82 | 85% |
| Final Fantasy 7 | Playstation | 10 | 64 | 90% |
| Formel 1 '97 | Playstation | 10 | 52 | 87% |
| Formula Karts | Saturn | 12 | 83 | 47% |
| Frankenstein | Saturn | 10 | 61 | 43% |
| Frogger | Playstation | 12 | 122 | 61% |
| G-Police | Playstation | 11 | 92 | 84% |
| Gekka Mugentan Torico | Saturn | 4 | 73 | 60% |
| Grid Run | Saturn | 4 | 87 | 55% |
| Hard Boiled | Playstation | 8 | 74 | 67% |
| Hardcore 4x4 | Playstation | 1 | 78 | 73% |
| Hardcore 4x4 | Saturn | 1 | 78 | 53% |
| Heaven's Gate | Playstation | 11 | 108 | 70% |
| Hercules | Playstation | 11 | 101 | 75% |
| Hexen | Playstation | 3 | 72 | 80% |
| Hexen | Saturn | 4 | 75 | 80% |
| Hyper Tennis Final Match | Playstation | 2 | 63 | 65% |
| Incantation | Super Nintendo | 1 | 102 | 62% |
| Incredible Hulk, The | Playstation | 3 | 87 | 35% |
| Independence Day | Playstation | 5 | 82 | 47% |
| Independence Day | Saturn | 6 | 83 | 47% |
| Iron & Blood | Playstation | 1 | 83 | 42% |
| ISS 64 | Nintendo 64 | 6 | 76 | 91% |
| ISS Deluxe | Playstation | 1 | 100 | 84% |
| ISS Pro | Playstation | 7 | 82 | 77% |
| Jet Rider | Playstation | 2 | 69 | 65% |
| Jumping Flash 2 | Playstation | 1 | 89 | 84% |
| King's Field | Playstation | 4 | 70 | 61% |
| Kirby's Funpak | Super Nintendo | 4 | 87 | 70% |
| Kurushi | Playstation | 11 | 79 | 61% |
| Last Bronx | Saturn | 10 | 60 | 80% |
| Legacy of Kain | Playstation | 1 | 74 | 86% |
| Lifeforce Tenka | Playstation | 5 | 78 | 60% |
| Little Big Adventure | Playstation | 5 | 88 | 69% |
| Lost Vikings 2 | Saturn | 4 | 74 | 77% |
| Lylat Wars | Nintendo 64 | 12 | 126 | 90% |
| Machine Hunter | Playstation | 10 | 69 | 78% |
| Madden '98 | Playstation | 12 | 125 | 87% |
| Madden '98 | Saturn | 12 | 125 | 87% |
| Manx TT Superbike | Saturn | 5 | 80 | 79% |
| Mario Kart 64 | Nintendo 64 | 7 | 76 | 82% |
| Marvel Super Heroes | Playstation | 12 | 124 | 80% |
| Marvel Super Heroes | Saturn | 12 | 124 | 80% |
| Marvel Super Heroes | Super Nintendo | 3 | 85 | 56% |
| Mass Destruction | Playstation | 10 | 76 | 83% |
| Mass Destruction | Saturn | 5 | 91 | 85% |
| MDK | Playstation | 12 | 58 | 87% |
| Mechwarrior 2 | Playstation | 4 | 66 | 70% |
| Megaman X3 | Playstation | 5 | 93 | 76% |
| Megaman X3 | Saturn | 5 | 93 | 74% |
| Micro Machines V3 | Playstation | 5 | 96 | 80% |
| Monopoly | Playstation | 12 | 102 | 62% |
| Monster Trucks | Playstation | 4 | 70 | 77% |
| Moto Racer | Playstation | 12 | 120 | 80% |
| Motor Mash | Playstation | 11 | 110 | 76% |
| Mr. Bones | Saturn | 1 | 90 | 26% |
| Multi Racing Champion. | Nintendo 64 | 10 | 58 | 77% |
| Namco Museum Vol. 2 | Playstation | 3 | 69 | 76% |
| Namco Museum Vol. 3 | Playstation | 5 | 81 | 78% |
| Namco Museum Vol. 4 | Playstation | 9 | 78 | 74% |
| Namco Museum Vol. 5 | Playstation | 11 | 79 | 81% |
| Nanotek Warriors | Playstation | 2 | 62 | 79% |
| NASCAR '98 | Playstation | 12 | 62 | 83% |
| NBA Hangtime | Nintendo 64 | 8 | 76 | 77% |
| NBA Hangtime | Playstation | 8 | 76 | 70% |
| NBA in the Zone 2 | Playstation | 2 | 70 | 80% |
| NBA Jam Extreme | Playstation | 2 | 72 | 67% |
| NBA Live '97 | Playstation | 2 | 74 | 81% |
| NBA Live '97 | Saturn | 6 | 83 | 75% |
| NBA Live '97 | Super Nintendo | 3 | 83 | 79% |
| Need for Speed 2 | Playstation | 6 | 72 | 62% |
| NFL Quarterb. Club '98 | Nintendo 64 | 12 | 115 | 90% |
| NHL '98 | Playstation | 11 | 102 | 88% |
| NHL Breakaway | Playstation | 10 | 70 | 88% |
| NHL Face Off '97 | Playstation | 4 | 81 | 83% |
| NHL Powerplay '98 | Playstation | 11 | 103 | 80% |
| Nightmare Creatures | Playstation | 11 | 106 | 77% |
| Nuclear Strike | Playstation | 11 | 96 | 81% |
| Oscar | Super Nintendo | 2 | 86 | 45% |
| Overblood | Playstation | 6 | 74 | 68% |
| Overboard | Playstation | 11 | 90 | 70% |
| Pandemonium | Saturn | 6 | 75 | 83% |
| Pandemonium 2 | Playstation | 12 | 92 | 82% |
| Perfect Weapon | Playstation | 2 | 68 | 54% |
| PGA Tour '97 | Saturn | 3 | 77 | 81% |
| Pilotwings 64 | Nintendo 64 | 4 | 60 | 85% |
| Player Manager | Playstation | 4 | 85 | 58% |
| Porsche Challenge | Playstation | 5 | 72 | 89% |
| Power Move Wrestling | Playstation | 1 | 77 | 78% |
| Power Pig. o. t. Dark Age | Super Nintendo | 1 | 102 | 60% |
| Power Rangers Pinball | Playstation | 9 | 79 | 41% |
| Prince of Persia | Super Nintendo | 1 | 103 | 56% |
| Psychic Force | Playstation | 7 | 73 | 52% |
| Rage Racer | Playstation | 7 | 84 | 90% |
| Rally Cross | Playstation | 8 | 72 | 78% |
| Rapid Racer | Playstation | 11 | 80 | 85% |

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Raven Project | Playstation | 5 | 87 | 52% |
| Ray Tracers | Playstation | 7 | 85 | 78% |
| Raystorm | Playstation | 9 | 84 | 75% |
| Realms | Super Nintendo | 2 | 86 | 53% |
| Rebel Assault 2 | Playstation | 2 | 60 | 73% |
| Resident Evil | Saturn | 9 | 76 | 83% |
| Resident Evil Dir. Cut | Playstation | 12 | 110 | 83% |
| Return Fire | Saturn | 5 | 89 | 79% |
| Riot | Playstation | 3 | 68 | 72% |
| Road Rage | Playstation | 3 | 74 | 38% |
| Robotron X | Playstation | 1 | 80 | 49% |
| Rosco McQueen | Playstation | 10 | 72 | 75% |
| Samurai Shodown 3 | Playstation | 7 | 73 | 79% |
| Schlümpfe 2, Die | Super Nintendo | 1 | 102 | 53% |
| Scorcher | Saturn | 5 | 92 | 59% |
| Sea Bass Fighting | Saturn | 1 | 95 | 74% |
| Sega Ages | Saturn | 2 | 67 | 73% |
| Sega Touring Car | Saturn | 12 | 66 | 65% |
| Sentient | Playstation | 4 | 83 | 58% |
| Shadows of the Empire | Nintendo 64 | 4 | 56 | 77% |
| Shining the Holy Ark | Saturn | 6 | 71 | 82% |
| Sky Target | Saturn | 7 | 72 | 61% |
| Slam Scape | Playstation | 4 | 71 | 34% |
| Smash Court Tennis | Playstation | 1 | 85 | 74% |
| Sonic 3D Blast | Saturn | 2 | 76 | 78% |
| Sonic Jam | Saturn | 7 | 80 | 74% |
| Sonic R | Saturn | 12 | 114 | 68% |
| Soul Blade | Playstation | 6 | 68 | 84% |
| Soviet Strike | Saturn | 3 | 71 | 78% |
| Space Jam | Playstation | 2 | 75 | 60% |
| Space Jam | Saturn | 5 | 89 | 60% |
| Speedster | Playstation | 5 | 90 | 61% |
| Spider | Playstation | 4 | 72 | 76% |
| Spot goes to Hollywood | Playstation | 1 | 94 | 77% |
| Stadt der verlor. Kinder | Playstation | 4 | 80 | 63% |
| Starwinder | Playstation | 3 | 84 | 46% |
| Street Fighter Alpha 2 | Super Nintendo | 2 | 73 | 80% |
| Street Fighter EX plus α | Playstation | 10 | 62 | 90% |
| Suikoden | Playstation | 2 | 88 | 74% |
| Super Mario 64 | Nintendo 64 | 4 | 54 | 96% |
| Super Pang Collection | Playstation | 6 | 78 | 75% |
| Super Puzzle Fighter 2 + | Playstation | 4 | 76 | 81% |
| Super Puzzle Fighter 2 + | Saturn | 4 | 76 | 81% |
| Swagman | Playstation | 9 | 72 | 60% |
| Swagman | Saturn | 9 | 72 | 60% |
| Syndicate Wars | Playstation | 7 | 86 | 82% |
| Tempest 2000 | Saturn | 2 | 65 | 72% |
| Tempest X3 | Playstation | 2 | 64 | 73% |
| Ten Pin Alley | Playstation | 5 | 79 | 53% |
| Test Drive Off-Road | Playstation | 6 | 82 | 53% |
| Tetris Attack | Super Nintendo | 2 | 79 | 77% |
| Tigershark | Playstation | 6 | 84 | 48% |
| Tilt! | Playstation | 3 | 85 | 77% |
| Time Crisis | Playstation | 12 | 123 | 82% |
| Tobal No. 1 | Playstation | 4 | 86 | 85% |
| TOCA Touring Car | Playstation | 12 | 88 | 78% |
| Tomb Raider 2 | Playstation | 12 | 90 | 87% |
| Top Gear Rally | Nintendo 64 | 12 | 64 | 79% |
| Total Drivin' | Playstation | 11 | 82 | 85% |
| Total NBA '97 | Playstation | 3 | 80 | 82% |
| Transport Tycoon | Playstation | 9 | 74 | 77% |
| Trash-it! | Playstation | 5 | 94 | 63% |
| Trash-it! | Saturn | 8 | 73 | 63% |
| Turok | Nintendo 64 | 3 | 66 | 85% |
| Turok | Nintendo 64 | 4 | 62 | 85% |
| Twisted Metal 2 | Playstation | 1 | 96 | 58% |
| V-Rally | Playstation | 7 | 68 | 86% |
| Vandal Hearts | Playstation | 5 | 84 | 76% |
| Vergessene Welt | Playstation | 10 | 78 | 62% |
| Vergessene Welt | Saturn | 12 | 97 | 62% |
| Victory Boxing '97 | Playstation | 1 | 71 | 72% |
| Virtual On | Saturn | 1 | 98 | 60% |
| Virtual Pool | Playstation | 4 | 78 | 73% |
| VMX Racing | Playstation | 10 | 68 | 52% |
| VR Baseball | Playstation | 8 | 75 | 61% |
| Wayne Gretzky 3D Hockey | Nintendo 64 | 8 | 78 | 87% |
| Warcraft 2 | Playstation | 9 | 80 | 85% |
| Warcraft 2 | Saturn | 9 | 80 | 85% |
| Warhammer | Playstation | 1 | 90 | 48% |
| Wave Race 64 | Nintendo 64 | 4 | 58 | 88% |
| Whizz | Super Nintendo | 2 | 86 | 61% |
| Williams Arcade's Great. | Playstation | 1 | 93 | 80% |
| Wing Commander 4 | Playstation | 7 | 74 | 76% |
| Wing Over | Playstation | 11 | 104 | 78% |
| Winter Gold | Super Nintendo | 2 | 73 | 53% |
| Wipeout 2097 | Saturn | 8 | 77 | 85% |
| World Wider Soccer '98 | Saturn | 12 | 111 | 82% |
| Worms | Super Nintendo | 2 | 79 | 69% |
| WWF in your House | Playstation | 1 | 92 | 69% |
| WWF in your House | Saturn | 1 | 92 | 69% |
| X2 | Playstation | 1 | 72 | 68% |
| Xevious 3D/G+ | Playstation | 9 | 78 | 67% |
| Z | Playstation | 11 | 88 | 79% |

## SPIELE-TESTS (IMPORT)

| Spiel | System | Ausgabe | Seite | % |
|---|---|---|---|---|
| Ace Combat 2 | Playstation | 8 | 34 | 84% |
| Advanced World War | Saturn | 6 | 66 | 87% |
| Albert Odyssey | Saturn | 10 | 46 | 70% |
| Alundra | Playstation | 7 | 34 | 78% |
| Arcade's Greatest: | | | | |
| Atari Collection 1 | Playstation | 3 | 34 | 76% |
| Armored Core | Playstation | 10 | 40 | 71% |
| Assault Suit Leynos 2 | Saturn | 5 | 42 | 73% |
| Ballblazer Champions | Playstation | 6 | 60 | 70% |
| Batsugun | Saturn | 1 | 64 | 50% |
| Battle Arena Toshinden 3 | Playstation | 3 | 33 | 79% |
| Blastcorps | Nintendo 64 | 6 | 46 | 88% |
| Broken Helix | Playstation | 8 | 32 | 80% |
| Bubsy is 3D | Playstation | 2 | 52 | 39% |
| Bushido Blade | Playstation | 6 | 54 | 88% |
| CART World Series | Playstation | 12 | 43 | 80% |
| Castlevania X | Playstation | 6 | 52 | 90% |
| Chrono-Q 2 | Playstation | 5 | 41 | 48% |
| Cool Boarders 2 | Playstation | 11 | 51 | 74% |
| Crazy Chase 2 | Playstation | 3 | 31 | 47% |
| Cruis'n USA | Nintendo 64 | 2 | 40 | 70% |
| Cyberbots | Saturn | 6 | 62 | 68% |
| D-Xhird | Saturn | 8 | 68 | 52% |
| Darius Gaiden | Playstation | 3 | 31 | 62% |
| Dark Rift | Nintendo 64 | 9 | 50 | 69% |
| Dodonpachi | Saturn | 12 | 53 | 76% |
| Doraemon | Nintendo 64 | 6 | 50 | 66% |
| Doraemon 2 | Playstation | 5 | 41 | 59% |
| Dradonforce | Saturn | 3 | 40 | 81% |
| Dragon Ball Final Bout | Playstation | 11 | 52 | 65% |
| Drift King '97 | Saturn | 5 | 44 | 55% |
| Dynamite Soccer | Nintendo 64 | 11 | 56 | 57% |
| Elevator Action Returns | Saturn | 5 | 50 | 69% |
| Fighter's Impact | Playstation | 8 | 63 | 73% |
| Fighting Illusion | Saturn | 5 | 46 | 55% |
| Final Fantasy Tactics | Playstation | 9 | 58 | 90% |
| Fox Hunt | Playstation | 1 | 60 | 54% |
| Front Mission 2 | Playstation | 12 | 48 | k.W. |
| Funky Head Boxers | Saturn | 3 | 41 | 63% |
| Gamera 2000 | Playstation | 8 | 36 | 75% |
| Golden Eye 007 | Nintendo 64 | 10 | 34 | 89% |
| Gradius Gaiden | Playstation | 11 | 50 | 80% |
| Groove on Fight | Saturn | 8 | 38 | 61% |
| Gun Bullet | Playstation | 12 | 44 | 83% |
| Gun Frontier | Saturn | 12 | 52 | 29% |
| Gundam Side Story 3 | Saturn | 5 | 46 | 70% |
| Herc's Adventure | Playstation | 10 | 44 | 71% |
| Herc's Adventure | Saturn | 10 | 44 | 71% |
| Hercules | Playstation | 9 | 60 | 71% |
| Hexen | Nintendo 64 | 9 | 52 | 77% |
| Human Grand Prix | Nintendo 64 | 6 | 48 | 63% |
| Hyper Duel | Playstation | 2 | 56 | 66% |
| IQ | Playstation | 8 | 65 | 61% |
| King of Baseball | Nintendo 64 | 3 | 28 | 87% |
| King of Fighters '96 | Playstation | 9 | 64 | 85% |
| King of Fighters '96 | Saturn | 3 | 42 | 85% |
| King's Field 2 | Playstation | 2 | 44 | 64% |
| Langrisser 4, Der | Saturn | 10 | 48 | 81% |
| Mace – The Dark Age | Nintendo 64 | 12 | 38 | 70% |
| Macross | Saturn | 8 | 38 | 65% |
| Mario Kart 64 | Nintendo 64 | 2 | 42 | 82% |
| Marvel Super Heroes | Saturn | 10 | 49 | 80% |
| MAX Power Drift | Playstation | 4 | 32 | 57% |
| Metal Slug | Playstation | 10 | 41 | 75% |
| Metal Slug | Saturn | 6 | 63 | 75% |
| Mighty Hits | Playstation | 6 | 59 | 63% |
| MLB Pennant Race | Playstation | 1 | 58 | 51% |
| Mobile Suit Gundam | Playstation | 10 | 40 | 70% |
| Namco Museum Vol. 4 | Playstation | 1 | 57 | 74% |
| Namco Museum Vol. 5 | Playstation | 5 | 40 | 81% |
| NBA Hangtime | Nintenod 64 | 4 | 30 | 77% |
| NCAA Final Four '97 | Playstation | 6 | 59 | 58% |
| Necronomicon | Saturn | 1 | 65 | 82% |
| NHL Faceoff '97 | Playstation | 1 | 56 | 83% |
| Ogre Battle | Playstation | 10 | 41 | 72% |
| Open Ice | Playstation | 3 | 30 | 56% |
| Parodius - Forever w. me | Playstation | 3 | 38 | 79% |
| Parodius - Forever w. me | Saturn | 3 | 38 | 79% |
| Parowars | Playstation | 12 | 42 | 74% |
| Perfect Eleven | Nintendo 64 | 3 | 26 | 90% |
| Persona | Playstation | 3 | 32 | 74% |
| Planet Joker | Saturn | 5 | 50 | 36% |
| Power Rangers Pinball | Playstation | 1 | 58 | 41% |
| Poy Poy | Playstation | 12 | 46 | 66% |
| Prikura Daisakusen | Playstation | 2 | 54 | 66% |
| Puzzle Bobble 3 | Saturn | 6 | 64 | 88% |
| Rage Racer | Playstation | 2 | 50 | 90% |
| Ragnagard | Saturn | 6 | 63 | 64% |
| Raiden DX | Playstation | 6 | 59 | 64% |
| Rally Cross | Playstation | 6 | 58 | 74% |
| Ray Tracers | Playstation | 4 | 36 | 78% |
| Raystorm | Playstation | 4 | 38 | 75% |
| Recipro Heat 5000 | Playstation | 10 | 42 | 67% |
| Rockman 8 | Playstation | 3 | 39 | 76% |
| Rockman 8 | Saturn | 3 | 39 | 76% |
| Rockman X4 | Saturn | 10 | 49 | 77% |
| Runabout | Playstation | 8 | 36 | 72% |
| Rurouni Kenshin | Playstation | 2 | 52 | 40% |
| S.C.U.D. | Saturn | 6 | 62 | 54% |
| Salamander Deluxe Pack | Saturn | 8 | 66 | 69% |
| Samurai Shodown 3 | Saturn | 1 | 64 | 80% |
| Samurai Shodown 4 | Saturn | 12 | 53 | 85% |
| Sangoku Musou | Playstation | 5 | 39 | 78% |
| Sega Ages Memorial 1 | Saturn | 5 | 44 | 61% |
| Sengoku Ace 2 | Playstation | 2 | 55 | 64% |
| Sexy Parodius | Playstation | 1 | 62 | 84% |
| Sexy Parodius | Saturn | 1 | 62 | 84% |
| Shadows of the Empire | Nintendo 64 | 2 | 36 | 77% |
| Shienryu | Saturn | 9 | 66 | 49% |
| Silhoutte Mirage | Saturn | 12 | 52 | 73% |
| Skullfang | Saturn | 8 | 68 | 29% |
| Snowboarding Trix | Saturn | 5 | 42 | 53% |
| Soul Edge | Playstation | 3 | 36 | 84% |
| Space Invaders | Playstation | 11 | 52 | 68% |
| Starfox 64 | Nintendo 64 | 7 | 28 | 90% |
| Steel Reign | Playstation | 12 | 44 | 69% |
| Street Fighter Collection | Saturn | 11 | 54 | 88% |
| Strikers 1945 | Playstation | 2 | 48 | 63% |
| Super Puzzle Fighter 2X | Playstation | 2 | 55 | 81% |
| Super Robowar | Playstation | 8 | 63 | 82% |
| Tactics Ogre | Playstation | 12 | 48 | 81% |
| Tail of the Sun | Playstation | 7 | 36 | 52% |
| Tecmo Stackers | Playstation | 12 | 42 | 72% |
| Tecmo's Deception | Playstation | 2 | 45 | 74% |
| Terra Cresta 3D | Saturn | 11 | 54 | 19% |
| Terra Diver | Saturn | 5 | 48 | 77% |
| Terra Phantastica | Saturn | 6 | 64 | k.W. |
| Tetrisphere | Nintendo 64 | 10 | 38 | 81% |
| Thunderforce 5 | Saturn | 9 | 66 | 81% |
| Thunderforce Gold Pk. 2 | Playstation | 2 | 56 | 73% |
| Time Bokan | Playstation | 2 | 53 | 46% |
| Time Crisis | Playstation | 9 | 62 | 82% |
| Toaplan Shootingbattle 1 | Playstation | 2 | 53 | 74% |
| Tobal No 2 | Playstation | 7 | 32 | 87% |
| Toukon Retsuden 2 | Playstation | 5 | 38 | 85% |
| Treasures of the Deep | Playstation | 12 | 46 | 76% |
| V-Tennis 2 | Playstation | 2 | 48 | 70% |
| Wargods | Nintendo 64 | 8 | 30 | 63% |
| Wayne Gretzky's Hockey | Nintendo 64 | 1 | 66 | 87% |
| WCW vs the World | Playstation | 7 | 36 | 77% |
| Wild Arms | Playstation | 8 | 64 | 86% |
| Winning Eleven '97 | Playstation | 2 | 46 | 76% |
| Xevious 3D/G+ | Playstation | 6 | 56 | 67% |
| Yuke Yuke! Trouble Mak. | Nintendo 64 | 9 | 54 | 84% |

## MESSEN UND VERANSTALTUNGEN

| Messe | Ort | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| CeBit '97 | Hannover | 5 | 104 |
| Computer '96 | Köln | 1 | 106 |
| E³ | Atlanta | 8 | 39 |
| ECTS | London | 11 | 14 |
| IMA '97 | Frankfurt | 4 | 18 |
| Intern. Funkausstellung | Berlin | 11 | 30 |
| Intern. Spielwarenmesse | Nürnberg | 4 | 20 |
| Nintendo World '96 | Tokyo | 2 | 22 |
| Shoshinkai | Tokyo | 1 | 24 |

## INTERVIEWS

| Interview-Partner | Firma | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Anderson, Darren (Producer) | Acclaim | 7 | 14 |
| Cammarata, Aaron (Spieldesign) | Activision | 5 | 22 |
| Cecco, Raffaele ("King o.t.Jungle") | Virgin | 7 | 18 |
| Fukui, Seinosuke (Overs. Busin.) | Koei | 10 | 20 |
| Glaser, Frank (Produkt Manager) | Laguna | 1 | 28 |
| Guynet, Alain (Programmierer) | Kalisto | 8 | 22 |
| Hidoo, Kojima (Projektleiter) | Konami | 12 | 24 |
| Hülsbeck, Chris (Musiker) | selbständig | 3 | 16 |
| Jarry, Pascal (Spieldesigner) | Sony | 3 | 17 |
| Lawson, Brian (Projektleiter) | DMA-Design | 11 | 34 |
| Mathes, Sabine (Mark. Manager) | Psygnosis | 4 | 22 |
| Moe, Torsten (PR Manager) | Sega | 3 | 22 |
| Nadal, David (Programmierer) | Infogrames | 5 | 8 |
| Naka (Producer) | Sega | 12 | 24 |
| Perry, David | Shiny | 12 | 59 |
| Reichart, Christine (Trade Markt.) | Acclaim | 9 | 24 |
| Rowley, Chris (Producer) | Psygnosis | 10 | 15 |
| Satterthwaite, Andrew (Producer) | Psygnosis | 10 | 14 |
| Tomoike, Takazumi (Producer) | Koei | 10 | 20 |

## JOBS MIT ZUKUNFT

| Beruf | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| Marketing Manager/Assistent | 4 | 22 |
| Musik- und Sound-Programmierer | 3 | 16 |
| Produkt Manager | 1 | 28 |
| Produzent/Projektleiter | 11 | 34 |
| Sales Manager/Assistent | 7 | 20 |
| Spieldesigner | 5 | 22 |
| Spieleprogrammierer | 8 | 22 |
| Trade Marketing Manager/Assistent | 9 | 24 |

## ANDERE MEDIEN

| Medium | Titel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| LD | Arrival, The | 1 | 107 |
| LD | Chain Reaction | 4 | 94 |
| Video | Devil Hunter Yohko 2-3 | 8 | 87 |
| Video | Doomed Megalopolis 1-4 | 8 | 87 |
| LD | Dragonheart | 3 | 88 |
| Hardware | DVD – Die digitale Revolution | 11 | 116 |
| LD | Eraser | 1 | 107 |
| Video | Ghost in the Shell | 8 | 87 |
| Video | Green Legend Perf. Edition | 3 | 88 |
| Video | Gun Smith Cats | 4 | 94 |
| LD | Heat | 1 | 107 |
| LD | Independece Day | 4 | 94 |
| LD | Mission Impossible | 1 | 107 |
| Video | Otaku (Video) | 4 | 94 |
| Video | Overfiend 3 | 5 | 105 |
| Video | Phantom Quest Corp. 1-4 | 5 | 105 |
| LD | Pocahontas | 3 | 88 |
| LD | Raumpatrouille Orion | 3 | 88 |
| Video | Record of Lodoss War 8 | 8 | 87 |
| LD | Rock, The | 3 | 88 |
| Video | Street Fighter | 8 | 87 |
| LD | The Abyss | 1 | 107 |
| LD | Toy Story | 1 | 107 |
| LD | Willow | 4 | 94 |

## Players Guides

| Spiel | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Final Fantasy 7 (Teil 1) | Playstation | 12 | 142 |
| Formel 1 '97 | Playstation | 12 | 145 |
| Resident Evil Director's Cut | Playstation | 12 | 141 |
| Vergessene Welt | Playstation | 11 | 129 |

## Classic-Replay

| Genre | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| Beat'em-Ups | 7 | 88 |
| Denkspiele | 12 | 130 |
| Jump'n'Runs | 10 | 90 |
| Rennspiele | 9 | 86 |
| Shoot'em-Ups horzional | 11 | 114 |
| Shoot'em-Ups vertikal | 8 | 88 |

## Know-How

| Thema | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Anschluß-Pannen | alle | 9 | 94 |
| Krieg der Normen | alle | 8 | 86 |
| Lichtpistolen-Ladehemmung | alle | 12 | 136 |
| Nintendo Navigator | Nintendo 64 | 6 | 90 |
| Wechseltricks | Playstation | 11 | 124 |
| Zubehör-Zirkus | alle | 10 | 94 |

## Last Resort

### Nintendo 64 Tips

| Spiel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| Blast Corps | 11 | 126 |
| Cruis'n USA | 1 | 96 |
| Dark Rift | 9 | 95 |
| FIFA 64 | 6 | 96 |
| Golden Eye 007 | 11 | 125 |
| Hexen 64 | 9 | 96 |
| ISS 64 | 9 | 96 |
| Mace – The Dark Age | 12 | 139 |
| NBA Hangtime | 5 | 110 |
| Perfect Eleven | 6 | 97 |
| Pilot Wings | 3 | 97 |
| Shadows of the Empire | 3 | 97 |
| Starfox 64 | 9 | 97 |
| Tetrisphere | 10 | 97 |
| Turok | 5 | 109 |
| Turok | 6 | 97 |
| Wargods | 8 | 96 |
| Wargods | 9 | 97 |
| Waverace 64 | 11 | 127 |
| Wayne Gretzky 3D Hockey | 1 | 96 |
| Wayne Gretzky 3D Hockey | 5 | 111 |

### Sega Saturn Tips

| Spiel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| Afterburner 2 | 6 | 95 |
| Alien Trilogy | 1 | 112 |
| Alien Trilogy | 3 | 96 |
| Amok | 6 | 96 |
| Andretti Racing | 6 | 95 |
| Battle Arena Toshinden URA | 8 | 97 |
| Black Dawn | 5 | 111 |
| Black Dawn | 8 | 95 |
| Blam! Machinehead | 6 | 96 |
| Blazing Dragons | 6 | 95 |
| Bomberman | 8 | 95 |
| Bomberman | 12 | 138 |
| Bubble Bobble | 2 | 97 |
| Bug Too! | 9 | 97 |
| Command & Conquer | 4 | 95 |
| Command & Conquer | 6 | 96 |
| Crow, The | 9 | 95 |
| Cyber Speedway | 11 | 126 |
| Daytona USA CCE | 5 | 110 |
| Decathlete | 11 | 127 |
| Fighters Megamix | 4 | 97 |
| Fighters Megamix | 5 | 111 |
| Ghen War | 9 | 96 |
| Hexen | 11 | 126 |
| Independence Day | 8 | 97 |
| Last Bronx | 12 | 139 |
| Lost Vikings Return | 8 | 96 |
| Manx TT | 5 | 111 |
| Manx TT | 6 | 96 |
| Mechwarrior 2 | 8 | 97 |
| Mega Man 8 | 9 | 97 |
| NBA Jam Extreme | 11 | 127 |
| NBA Jam Extreme | 12 | 139 |
| Salamander Deluxe Pack | 12 | 138 |
| Samurai Shodown 3 | 9 | 97 |
| Sim City 2000 | 1 | 112 |
| Solar Eclipse | 6 | 96 |
| Sonic 3D Blast | 6 | 96 |
| Street Fighter Alpha 2 | 3 | 97 |
| Street Racer | 8 | 97 |

### Saturn-Tips (Fortsetzung)

| Name | System | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|---|
| Street Racer | | 12 | 138 |
| Thunderforce | | 6 | 95 |
| Toy Story | | 8 | 97 |
| True Lies | | 8 | 97 |
| Virtual On | | 5 | 111 |
| Virtual On | | 8 | 97 |
| Waku Waku 7 | | 12 | 138 |

### Sony Playstation Tips

| Spiel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| 3D Lemmings | 7 | 97 |
| Ace Combat 2 | 10 | 96 |
| Adventures of Lomax | 11 | 126 |
| Agile Warrior | 2 | 96 |
| Andretti Racing | 3 | 96 |
| Ballblazer | 7 | 96 |
| Ballblazer | 8 | 96 |
| Bases Loaded | 1 | 112 |
| Batman Forever | 8 | 96 |
| Beyond the Beyond | 6 | 97 |
| Beyond the Beyond | 11 | 126 |
| Black Dawn | 1 | 113 |
| Black Dawn | 3 | 96 |
| Black Dawn | 5 | 110 |
| Blam! Machinehead | 1 | 113 |
| Blam! Machinehead | 2 | 97 |
| Blam! Machinehead | 8 | 95 |
| Blast Chamber | 5 | 111 |
| Blazing Dragons | 7 | 97 |
| Braindead 13 | 11 | 126 |
| Bubble Bobble | 2 | 97 |
| Bubble Bobble | 12 | 138 |
| Bubsy 3D | 9 | 96 |
| Bubsy 3D | 11 | 127 |
| Buster Bros. Collection | 10 | 96 |
| Command & Conquer | 3 | 97 |
| Command & Conquer | 4 | 96 |
| Contra | 3 | 96 |
| Cool Boarders | 4 | 97 |
| Criticom | 11 | 127 |
| Crow, The: City of Angels | 7 | 97 |
| Darklight Conflict | 10 | 97 |
| Defcon 5 | 11 | 127 |
| Descent 2 | 9 | 97 |
| Destruction Derby | 2 | 97 |
| Destruction Derby 2 | 4 | 96 |
| Disruptor | 3 | 96 |
| Disruptor | 4 | 97 |
| Dragonheart | 9 | 95 |
| Drift King | 12 | 137 |
| Dynasty Warriors | 10 | 96 |
| Excalibur 2555 a.D. | 6 | 96 |
| Excalibur 2055 a.D. | 8 | 96 |
| FIFA '97 | 3 | 96 |
| Fighter's Impact | 10 | 97 |
| Final Fantasy 7 | 6 | 96 |
| Firo & Klawd | 8 | 96 |
| Firo & Klawd | 9 | 97 |
| Formel 1 | 1 | 113 |
| Galaxian 3 | 9 | 96 |
| Gex | 2 | 97 |
| Gunship 2000 | 1 | 112 |
| Gunship 2000 | 3 | 96 |
| Impact Racing | 1 | 113 |
| Incredible Hulk | 5 | 111 |
| Independence Day | 10 | 96 |
| Independence Day | 6 | 96 |
| International Track & Field | 4 | 97 |
| Iron & Blood | 2 | 97 |
| Iron Man X-O Manowar | 7 | 97 |
| Jet Rider | 4 | 96 |
| King of Fighters | 3 | 97 |
| King of Fighters '95 | 5 | 110 |
| King of Fighters '96 | 10 | 96 |
| Krazy Ivan | 2 | 97 |
| Legacy of Kain | 4 | 95 |
| Lifeforce Tenka | 6 | 96 |
| Lomax in Lemmingland | 1 | 113 |
| Lomax in Lemmingland | 6 | 97 |
| Lost Vikings Return | 8 | 96 |
| Madden NFL '98 | 12 | 139 |
| Mechwarrior 2 | 9 | 95 |
| Mega Man X3 | 10 | 97 |
| Micro Machines V3 | 7 | 96 |
| Mobile Suit Gundam | 12 | 138 |
| Monster Trucks | 3 | 97 |
| Monster Trucks | 10 | 96 |
| Motor Toon GP 2 | 1 | 113 |
| Nanotek Warriors | 7 | 97 |
| NASCAR Racing | 7 | 96 |
| NBA Hangtime | 8 | 96 |
| NBA in the Zone 2 | 8 | 96 |
| NBA Jam Extreme | 3 | 96 |

### Playstation-Tips (Fortsetzung)

| Spiel | Ausgabe | Seite |
|---|---|---|
| NBA Live '97 | 5 | 111 |
| Need for Speed | 1 | 111 |
| Need for Speed 2 | 6 | 97 |
| Need for Speed 2 | 7 | 96 |
| NHL '97 | 4 | 96 |
| NHL '97 | 7 | 97 |
| NHL Open Ice | 4 | 97 |
| NHL Open Ice | 5 | 110 |
| Nuclear Strike | 12 | 137 |
| Pandemonium | 2 | 97 |
| Perfect Weapon | 4 | 96 |
| Pitball | 10 | 96 |
| Porsche Challenge | 5 | 110 |
| Porsche Challenge | 7 | 95 |
| Pro Pinball | 1 | 112 |
| Pro Pinball | 2 | 97 |
| Puzzle Bobble 2 | 7 | 96 |
| Rage Racer | 4 | 96 |
| Rage Racer | 5 | 111 |
| Rage Racer | 10 | 97 |
| Raging Skies | 10 | 97 |
| Raging Skies | 11 | 127 |
| Raiden Project | 6 | 95 |
| Rally Cross | 6 | 96 |
| Rapid Racer | 12 | 138 |
| Rebel Assault 2 | 2 | 95 |
| Rebel Assault 2 | 7 | 96 |
| Resident Evil | 3 | 96 |
| Resident Evil DC | 12 | 137 |
| Robotron X | 9 | 96 |
| Rush Hour | 12 | 138 |
| Samurai Shodown 3 | 7 | 97 |
| Sim City 2000 | 10 | 96 |
| Sim City 2000 | 11 | 126 |
| Skeleton Warriors | 10 | 96 |
| Slam Scape | 8 | 97 |
| Slam'n Jam '96 | 2 | 97 |
| Soul Blade | 8 | 95 |
| Soul Blade | 12 | 137 |
| Soul Edge | 4 | 97 |
| Soviet Strike | 2 | 96 |
| Soviet Strike | 4 | 95 |
| Space Griffon | 6 | 95 |
| Space Hulk | 1 | 112 |
| Space Jam | 4 | 95 |
| Space Jam | 6 | 96 |
| Speedster | 8 | 95 |
| Spider | 7 | 97 |
| Spider | 9 | 95 |
| Spot goes to Hollywood | 5 | 110 |
| Star Gladiator | 2 | 96 |
| Star Gladiator | 3 | 95 |
| Star Gladiator | 5 | 110 |
| Starblade Alpha | 7 | 96 |
| Steel Harbinger | 10 | 97 |
| Street Fighter Alpha 2 | 1 | 112 |
| Street Fighter Alpha 2 | 2 | 97 |
| Street Fighter EX plus Alpha | 10 | 95 |
| Street Racer | 2 | 97 |
| Super Puzzle Fighter Turbo | 4 | 97 |
| Super Puzzle Fighter Turbo | 6 | 97 |
| Tekken 2 | 12 | 138 |
| Tempest X3 | 7 | 97 |
| Tempest X3 | 8 | 96 |
| Ten Pin Alley | 10 | 97 |
| Tenka | 11 | 125 |
| Test Drive Off-Road | 9 | 96 |
| Test Drive Off-Road | 7 | 97 |
| Theme Park | 10 | 96 |
| Tiger Shark | 12 | 139 |
| Time Commando | 1 | 112 |
| Time Crisis | 9 | 97 |
| Time Crisis | 12 | 138 |
| Tobal No. 1 | 6 | 96 |
| Tobal No. 2 | 7 | 96 |
| Tobal No. 2 | 12 | 140 |
| Tomb Raider | 2 | 96 |
| Tomb Raider | 3 | 97 |
| Toshinden 3 | 11 | 125 |
| Triple Play Baseball | 9 | 97 |
| Twisted Metal | 2 | 96 |
| Twisted Metal 2 | 4 | 96 |
| V-Rally | 9 | 97 |
| V-Rally | 11 | 126 |
| VR Baseball | 9 | 96 |
| Warcraft 2 | 12 | 137 |
| Wargods | 9 | 96 |
| WCW vs. the World | 11 | 126 |
| Wild Arms | 8 | 96 |
| Wing Commander 4 | 10 | 96 |
| Wipeout 2097 | 1 | 111 |
| WWF in your House | 5 | 110 |
| X2 | 4 | 97 |
| X2 | 5 | 111 |
| Xevious 3D/G+ | 10 | 96 |

# BACK ISSUES

FOR SALE

**Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MAN!AC-Sammlung! Oder habt Ihr im Jahresrückblick ein Feature aufgespürt, das Ihr unbedingt lesen müßt? Ergreift jetzt die Möglichkeit, fehlende Hefte zum günstigen Preis nachzubestellen. 5 Mark pro Heft oder 40 Mark für den kompletten MAN!AC-Jahrgang 1997! So zahlt Ihr nur 3,33 Mark pro MAN!AC**

Cybermedia Verlags GmbH
Nachbestellservice
Wallbergstraße 10
86415 Mering



12/95 3/96



6/96 7/96 8/96 9/96 10/96 12/96

1997

1/97 2/97 3/97 4/97 5/97 6/97

## BESTELL-COUPON

## JA, ICH WILL!

☐ Schickt mir bitte die angekreuzten Hefte! Jede Ausgabe kostet 5 Mark (inkl. Versand).

**3,33 Mark pro Heft**

☐ Ich nutze Euer Super-Angebot und bestelle den kompletten Jahrgang '97 zum Knallerpreis von schlappen 40 Mark!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

**Zahlung:**
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar, als Scheck oder in Briefmarken bei!

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ☐ 11/93* | ☐ 3/94 | ☐ 1/95 | ☐ 3/95 | ☐ 4/95 |
| ☐ 5/95 | ☐ 8/95 | ☐ 9/95 | ☐ 10/95 | ☐ 11/95 |
| ☐ 12/95 | ☐ 3/96 | ☐ 6/96 | ☐ 7/96 | ☐ 8/96 |
| ☐ 9/96 | ☐ 10/96 | ☐ 12/96 | ☐ 1/97 | ☐ 2/97 |
| ☐ 3/97 | ☐ 4/97 | ☐ 5/97 | ☐ 6/97 | ☐ 7/97 |
| ☐ 8/97 | ☐ 9/97 | ☐ 10/97 | ☐ 11/97 | ☐ 12/97 |

*Ausgaben 11/93-11/95 ohne Bild

Meine Bestellung kostet insgesamt ____ Mark

**Vorbehalt:** Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Heft bei Bestelleingang vergriffen sein, erstattet der Verlag zu viel bezahlte Beträge zurück.



7/97 8/97 9/97

10/97 11/97 12/97

# AHREN!










EXPLOSIVE
EXPLOSIVE RACING
RACING




TOKA

PLANET SATURN





Polygon-Chaos beim Boss-Showdown: Vor lauter Pixelhaufen erkennt Ihr kaum noch, wo Ihr hinfliegt!



Laser-Breitseite für den beeindruckenden Spinnen-Panzer: Statt Transparenz-FX sprühen Raster-Wolken.





"Columns 97" (ganz oben) sieht erstklassig aus, "Stack Columns" (oben) ist die Las-Vegas-Variante der Tüftelserie.

## G-Vector

Alarm für die "G-Vector"-Piloten: In einer Großoffensive müßt Ihr feindliche Planeten erobern. Dazu jagt Ihr in bester "Afterburner"-Manier mit Dauerfeuer durch sechs grobschlächtige Polygonwelten. Reichen Eure Lasersalven gegen die permanent am Horizont auftauchenden Blechraumer nicht aus, fliegt Ihr einen Schlenker und schnappt die Staffel wie bei "Panzer Dragoon" mit Eurem Zielsuchsystem. Auf Knopfdruck schwärmt ein Bündel Suchraketen los und vernichtet die Gefahr: Funkensprühend taumeln die Verteidiger zu Boden, Ihr düst währenddessen auf hartnäckige Boss-Roboter zu. Für eine Serie von Missile-Treffern kassiert Ihr besonders üppige Punktzahlen. Im "Object-Viewer" betrachtet Ihr die Polygon-Gegner aus verschiedenen Winkeln, Segas Analogpad wird unterstützt.
Ein grafisch mäßiges Ballerspiel, das durch Unübersichtlichkeit und unfaire Endgegner-Kanonaden frustriert. *cb*



Pausenlos prasseln rasend schnelle Plasma-Kanonaden auf Euch ein: Durch ständiges Drehen weicht Ihr aus.

## Layer Section 2

Begriffsverwirrung made by Taito: Erst erscheint 1995 die Vertikalballerei "Layer Section" (bei uns "Galactic Attack") für den Saturn, dann lassen die Japaner den "Raystorm" als inoffiziellen Nachfolger auf der Playstation abheben. Erst jetzt kommt das Polygon-Remake unter dem sinnvollen Titel "Layer Section 2" für den Saturn.
Ein oder zwei Kampfpiloten fackeln mit aufrüstbaren Streulasern feindliche Flottenverbände ab, während überraschende Kameraschwenks die Tiefflug-Action mit effektvollen Zooms würzen. Der Clou am Ballern ist der "Lock-On"-Laser, mit dem Ihr Ziele unter Euch markiert. Auf Knopfdruck jagen die Geschosse zum Bestimmungsort und belohnen Euch mit stattlichen Punktzahlen. Technisch sind die beiden 32-Bit-Versionen ähnlich, lediglich durch gelegentliche Ruckel-Anfälle und fehlende Transparenzen wirkt die Saturn-Fassung etwas schwächer. *cb*



Ebenen-Arbeitsteilung: Fliegende Raumer düsen ins Dauerfeuer, Panzerkonvois knackt der Suchlaser!

## Columns Arcade-Collection

In der "Sega Ages"-Reihe liegt nun die "Columns"-Collection vor. Auf der CD sind allerdings nur die Arcade-Fassungen der Grübelei, Mega-Drive- oder Game-Gear-Adaptionen bleiben ausgeschlossen. Im Angebot sind "Columns", "Columns 2", "Stack Columns" und "Columns 97": Spielerisch unterscheiden sich die Zylinder-Tüfteleien nur im Detail; dafür überrascht "Columns 97" mit einer schnuckligen Edelstein-Optik – selbst wenn Ihr "Columns" überdrüssig seid, werdet Ihr die funkelnden und traumhaft flüssig rotierenden Steinchen motiviert sortieren. Leider sind alle vier Versionen nur für ein bis zwei Spieler ausgelegt – einen Multiplayer-Zusatz hätte Sega wirklich noch draufpacken können.
Die "Arcade Collection" ist für "Columns"-Fetischisten traumhaft, für den Otto-Normal-Grübler zu viel des Guten. Sega sollte die insgesamt löbliche "Ages"-Reihe ein bißchen besser ausstatten und mehr Klassiker pro CD anbieten – nur "Columns" ist trotz vereinzelter Historien-Infos zu wenig. *mg*

SPIELSPASS 45%

HERSTELLER: SOFT OFFICE
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

**Fließband-Ballerspiel ohne spielerische Finessen, das sich vergeblich an Segas Genre-Highlights orientiert.**

AB 12

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: TAITO
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

**Solides Saturn-"Raystorm", das Euch zum Punktejäger macht: Bombastische Planeten-Optiken und anspruchsvolle Action.**

AB 12

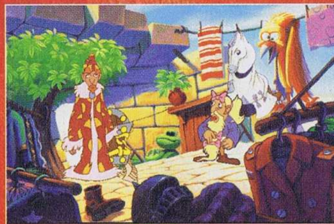
SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

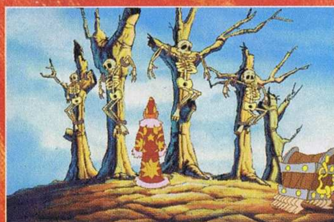
**Viermal "Columns" in dezenten Variationen: Nach wie vor gute Farbtopf-Grübelei mit Langzeit-Motivation.**

AB 6


DAS PROBLEM BEI PAUSCHALREISEN IST, ...


DASS DIE DORTIGEN BASARE VERWIRREND –


DIE ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTEL PRIMITIV SIND –


UND DIE EINHEIMISCHEN NUR 'RUMHÄNGEN.


VON DEN COCKTAILS BEKOMMT MAN KOPFSCHMERZEN,


UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.


DANN TRIFFST DU EINE HEISSE BRAUT,


DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN,


UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.


BIS IHR VATER AUFTAUCHT,


MIT EINEM ALTEN FREUND !




"...zum Totlachen...die Story ist ungemein witzig, die eingebauten Rätsel teilweise absolute Spitzenklasse...in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert"

*Megafun 84%*







# DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?







http://www.psygnosis.com

# Würdest Du diesen












VIC TOKAI INC.





NOVA
SPRING

# TYPEN TRAUEN...?

# DARK RIFT™





Dies sind nur einige der freundlichen Typen, die beim härtesten Turnier des Universums zwischen Dir und dem Siegertreppchen stehen!

DAS 3D -Actionspiel mit rasend schneller Grafik und faszinierender Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken mit unzähligen Combo-Moves und individuellen Waffensystemen.






**Ab Mitte Dezember 97**
für Nintendo®64 und Windows®95 erhältlich.












Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



Landung auf sicherem Terrain: Im Hintergrund erkennt Ihr die rot gesprenkelte Todeszone, die Euch bei jedem Bodenkontakt zusätzlich Energie kostet.



"Zeigt her Eure Füße": Ninja Ryu verweilt im Handstand, um Euch mit Flickflacks und Drehkicks zu überraschen.



Da knirschen wie Nackenwirbel: Söldner Bayman stemmt Euch mit einer Hand hoch und schleudert Euch zu Boden.

## Dead or Alive

SA Wer sich in die Kampfsportarena von "Dead or Alive" wagt, steht schon mit einem Fuß im Grab: Acht Army-Einzelkämpfer und Karatekas, Kung Fu-, Wrestling- und Kickbox-Experten erwarten Euch zum Duell auf Leben und Tod. Damit Ihr nicht davonlauft, wurde um Euch eine explosive Todeszone errichtet: Bei jedem Bodenkontakt schleudert Euch eine Sprengladung hoch in die Luft.

Als die wendige Kasumi, der kräftige Bayman oder der kreischende Jann stellt Ihr Euch den Backpfeifenhelden in grauen Maschinenhallen, im Sonnenuntergang der Südsee oder in den Straßen einer Großstadt. Die an "Virtua Fighter" angelehnte Steuerung ist Saturn-Schlägern wohlbekannt: Drei Feuerknöpfe sind für Tritte, Hiebe und Würfe reserviert, mit einfachen Richtungskommandos variiert Ihr die gut 44 Manöver pro Schläger. Die X-Y-Z-Tasten dürft Ihr mit Feuerknopfkombinationen belegen, damit Ihr Euch bei komplexen Specials nicht die Finger verrenkt. Den Kampf bestimmen flotte Combos und harte Einzelhiebe, die Ihr mit gut getimten Abwehrmanövern kontert. Ausfallschritte



Erspielt Ihr die geheimen Outfits von Kasumi, dürft Ihr einen Blick auf ihr rosa Unterhöschen werfen.

und Seitwärtsrollen beherrschen Eure Helden nicht, eine Flucht vor dem Arenarand ist nur in Richtung Gegner möglich. Für einen Hüpfer über Euren Gegenüber reicht Eure Sprungkraft nicht, nur Ninja Ryu nützt die Schultern des Feindes als Stütze für einen Flickflack. Außer dem fiesen Endgegner existieren keine geheimen Charaktere, für Turniersiege in den Schwierigkeitsgraden "Normal" bis "Very Hard" kassiert Ihr dafür Bonusoptionen (z.B. verstellbare Arenagröße) und neue Klamotten für Eure Kämpfer.

Ryu und Co. steuern sich sehr flott, den Prügelrhythmus (Schlagen und Decken) von "Dead or Alive" habt Ihr sofort kapiert – er entscheidet über Sieg oder Niederlage. Seitwärtsschritte hätten den Kampf abwechslungsreicher gestaltet, so arbeitet Ihr an der Perfektionierung Eurer Abwehrgriffe. Dieses Kampfprinzip hält Euch für einige Wochen in Atem, heiße Prügelnächte sind mit "Dead or Alive" garantiert! Specials FX bekommt Ihr jedoch kaum zu Gesicht, dafür beeindrucken Eure Helden mit schwungvollen Animationen und ruckelfreier Kampfführung. *oe*

SPIELKLASSE **80%**

HERSTELLER: TECMO
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: UNBEKANNT

**Flotte Keilerei in der Todeszone: Combos und Abwehrmanöver bestimmen den Kampf, Feinheiten wie Ausfallschritte fehlen.**

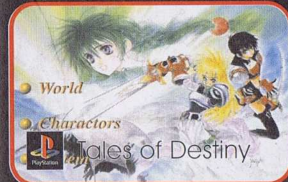
AB 16



Für sein Alter sehr beweglich: Kung-Fu-Opa Gen hält seine Gegner mit Rad-Kicks auf Distanz.



Aspirin gefällig? Von hinten setzen Eure Schläger zu besonders schmerzhaften Manövern an.



















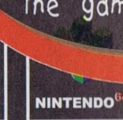


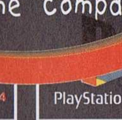

















**1 Jahr** ACME the game company
**Die Mega-Party & Competition am 18.1.98**

http://www.acme.netcologne.de

# 0221 - 240 88 00

*Jetzt versandkostenfrei*



## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| Bomberman (Action) | 99,90 |
| Blast Corps (Action) | 109,90 |
| Clay Fighter (Fighting) | 129,90 |
| Extreme G (Racing) | 129,90 |
| F1 Pole Position (Racing) | 119,90 |
| International Super Star Soccer | 129,90 |
| Lamborghini (Racing) | 129,90 |
| Lylat Wars incl. Rumble (Flight-Action) | 119,90 |
| Mario (Jump 'n Run) | 79,90 |
| Mario Kart (Race) | 79,90 |
| M.R.C. (Race) | 129,90 |
| NBA Hang Time (Basketball) | 119,90 |
| Pilotwings (Flight-Sim) | 99,90 |
| Star Wars (Action) | 119,90 |
| Turok (Ego-Shooter) | 119,90 |
| Wave Race (Race) | 79,90 |
| Wayne Gretzky Hockey (Eishockey) | 119,90 |
| Controller (6 Farben) | 59,90 |
| Shaker Pack (6 Farben) | 39,90 |
| Shaker Pack incl. Memeory (6 Farben) | 59,90 |
| Memory Cards Tri-Pack (6 Farben) | 59,90 |



## PlayStation

| | |
|---|---|
| PlayStation | 289,00 |
| PlayStation "Value Pack" | 323,00 |
| Action Replay (Mogel Modul) | 89,90 |
| Analog/Digital-Controller(Sony) | 59,90 |
| Analog/Digital-Controller Double-Action | 99,90 |
| Analog Flight Stick | 119,90 |
| Controller(Edge - rot, grün, blau, gelb) | 39,90 |
| Controller(Sony) | 44,90 |
| Controller NeGcon | 89,90 |
| Memory Card (Sony) | 39,90 |
| Memory Card TRI-PACK | 79,80 |
| Antennenadapter | 39,90 |
| Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations) | 29,90 |
| RGB-Kabel (für beste Bildqualität) | 29,90 |
| Controller-Verlängerungskabel | 19,90 |

W E R K S T A T T

| | |
|---|---|
| Umbausatz | 39,90 |
| Umbau - dauert ca. 20 min | 89,90 |
| Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller | 29,90 |

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele gennant) nur in schwarz-weiß ablaufen.



## PlayStation

| | |
|---|---|
| Abe's Odyssee (Action Jump' n run) | 99,90 |
| Ace Combat II (Flugsimulation/Action) | 99,90 |
| Agent Armstrong (Action) | 89,90 |
| Alundra us (Rollenspiel) | 129,90 |
| Arc The Lad jp (Rollenspiel) | 59,90 |
| Arc The Lad II jp (Rollenspiel) | 139,90 |
| Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel) | 99,90 |
| Arkanoid Returns (Geschicklichkeit) | 109,90 |
| Armored Core jp/us (Shooter) | 99,90/129,90 |
| Baby Universe jp (3d-Kaleidoskop) | 109,90 |
| Baphomets Fluch (Adventure) | 89.90 |
| Baphomets Fluch II (Adventure) | 99,90 |
| Beyond the Beyond us (Adventure) | 129,90 |
| Biohazard D.C. jp (Action Adventure) | 119,90 |
| Bleifuß 2 (Race) | 89,90 |
| Bloody Roar jp (3D-Fighting) | 129,90 |
| Body Hazard jp (Action) | 59,90 |
| Bombing Island jp (Geschicklichkeit) | 99,90 |
| Breath of Fire 3 us (Rollenspiel) | 129,90 |
| Bushido Blade us (3D-Fighting) | 119,90 |
| Bust a Move 2 (Tüftelspiel) | 89,90 |
| Castlevania us (Action Jump' n Run) | 119,90 |
| Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG) | 139,90 |
| Clock Tower us (Adventure) | 129,90 |
| Colony Wars (3D-Space-Combat) | 99,90 |
| Constructor (Simulation) | 99,90 |
| Cool Boarders 2 us (Snowboard-Sim.) | 119,90 |
| C&C II Red Alert (War-Simulation) | 99,90 |
| Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run) | 99,90 |
| Croc (3D-Jump' n run) | 99,90 |
| Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action) | 109,90 |
| Deka 4-Wheel Drive jp* (Race) | 49,90 |
| Depht jp (Music-Editor) | 119,90 |
| Discworld II (Adventure) | 89,90 |
| Dragon Ball Z jp (Fighting) | 49,90 |
| Dragon Ball Z Final Bout (3D-Fighting) | 129,90 |
| Dungeon Keeper (Action) | 109,90 |
| Dynasty Warriors(3D-Fighting) | 119,90 |
| Einhänder jp (Shooter) | 129,90 |
| Exumed dt/jp (Ego-Shooter) | 99.90/49.90 |
| Fantastic Four (Fighting) | 49,90 |
| Feda 2 jp (Strategiespiel) | 139,90 |
| Fifa '98 (Fußball) | 109,90 |
| Fighting Force (Fighting) | 109,90 |
| Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's) | 109,90 |
| Final Fantasy 7 International jp (4CD's) | 149,90 |
| Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel) | 129,90 |
| Frogger (Klassiker) | 99,90 |
| Frontmission Alternative jp (Strategie) | 139,90 |
| Frontmission 2 jp (Strategie) | 139,90 |
| G-Police (3D-Shooter - 2CD's) | 119,90 |
| Ghost in the Shell us (3D-Shooter) | 119,90 |
| Gradius Gaiden jp (Shooter) | 129,90 |
| Gran Turismo jp (Race) | 129,90 |
| Grandoll jp Limited Edition (Action ) | 119,90 |
| Gun Bullet incl. Gun jp (Shooter) | 169,90 |
| Hercules (Jump' n Run) | 99,90 |
| Hermi Hopperhead jp (Jump' n Run) | 59,90 |
| In The Hunt (Shooter) | 59,90 |



## PlayStation

| | |
|---|---|
| Int. Super Star Soccer Pro (Fußball) | 99,90 |
| Jet Rider (Race) | 89,90 |
| J's Racing jp (Race) | 129,90 |
| King of Fighters '96 jp (Fighting) | 119,90 |
| Kings Field (Adventure) | 89.90 |
| Kurushi (I.Q.) | 89,90 |
| Lost Vikings II us (Jump' n run) | 69,90 |
| Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run) | 109,90 |
| Magic the Gathering (Strategie) | 99,90 |
| Marvel Super Heroes (Fighting) | 99,90 |
| Mass Destruction (War-Simulation) | 99,90 |
| MDK (Action) | 109,90 |
| Mega Man X3 (Jump' n run) | 99,90 |
| Mega Man X4 jp (Jump' n run) | 129,90 |
| Metal Slug jp (Jump' n Shoot) | 129,90 |
| Micromachines V3 (Race) | 99,90 |
| Monopoly (Brettspiel) | 99,90 |
| Monster Trucks (Race) | 99,90 |
| Mystery Hospital jp (Adventure) | 139,90 |
| Namco Museum I - IV (Klassiker) | je .89,90 |
| Namco Museum V jp (Klassiker) | 119,90 |
| Namco Encore jp (Klassiker) | 119,90 |
| Nascar Racing '98 (Race) | 109,90 |
| NBA Live '98 (Basketball) | 99,90 |
| Need for Speed 2 (Race) | 89,90 |
| NFL Game Day '97 (Football) | 89,90 |
| NHL '98 (Eishockey) | 99,90 |
| NHL Breakaway '98 (Eishockey) | 99,90 |
| NHL Face Off '98 (Eishockey) | 89,90 |
| NHL Powerplay Hockey (Eishockey) | 99,90 |
| Nightmare Creatures (Horror) | 109,90 |
| Nuclear Strike (Helicopter-Action) | 99,90 |
| Ogre Battle us (Rollenspiel) | 139,90 |
| Over Blood jp/dt (Adventure) | 59,90/99,90 |
| Pandemonium 2 (Jump' n run) | 109,90 |
| Parlor Pro jp (Geschicklichkeit) | 119,90 |
| Paro Wars jp (Strategie) | 129,90 |
| Pastel Muses jp (Tüftelspiel) | 109,90 |
| Police Nauts jp (Manga Adventure) | 89,90 |
| Porsche Challenge (Race) | 79,90 |
| Project Gaiaray jp (3D-Shooter) | 129,90 |
| Psychic Force (Fighting) | 99,90 |
| Puyo Puyo jp (Action Tüftelei) | 99,90 |
| Rage Racer (Race) | 109,90 |
| Raiden DX jp (Shooter) | 129,90 |
| Rally Cross (Race) | 89,90 |
| Rapid Racer (Race) | 89,90 |
| Ray Storm (Shooter) | 89,90 |
| Resident Evil D.C (Horror) | 99,90 |
| Resident Evil 2 jp (Horror - 1. Feb) | 139,90 |
| Risiko (Brettspiel) | 99,90 |
| Rock'n Roll Racing 2 (Race) | 99,90 |
| Saga Frontier us (Rollenspiel) | 139,90 |
| Salamander Deluxe jp (Shooter) | 129,90 |
| Soul Blade (3D-Fighting) | 109,90 |
| Space Invaders jp (Kult) | 69,90 |



## PlayStation

| | |
|---|---|
| Streetfighter Collection jp (Fighting) | 129,90 |
| Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting) | 99,90 |
| Suikoden (Rollenspiel) | 109,90 |
| Super Puzzle Fighter (Tüftel) | 89,90 |
| Tactics Ogre jp (Strategiespiel) | 129,90 |
| Tekken II dt/jp (3D-Fighting) | 109,90 |
| Tekken III jp (3D-Fighting - Feb.) | 139,90 |
| Tetris Plus (Tüftel) | 89,90 |
| The Note (Adventure) | 99,90 |
| Thunderhawk (Helicopter-Sim) | 49,90 |
| Time Comando (Action) | 59,90 |
| Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter) | 159,90 |
| TOCA (Race) | 99,90 |
| Toaplan Shooting Battle jp (Shooter) | 129,90 |
| Tokyo Highway Battle (Race) | 89,90 |
| Tomb Raider (Adventure) | 99,90 |
| Tomb Raider II (Adventure) | 109,90 |
| Total Driving (Race) | 99,90 |
| Treasures of the Deep us (Adv.) | 119,90 |
| Twisted Metal II (Race) | 89,90 |
| Vandel Hearts (Strategie) | 109,90 |
| Virtual Pool (Billard) | 99,90 |
| VR Baseball | 99,90 |
| V-Rally (Race) | 99,90 |
| Warcraft II (Fantasy-Strategie) | 109,90 |
| Wild Arms us (Rollenspiel) | 119,90 |
| Wing Commander 4 (3D-Combat-Sim) | 99,90 |
| Wing Over (Flug-Simulation) | 99,90 |
| Wipe Out (Race) | 49,90 |
| Wipe Out 2097 (Race) | 99,90 |
| Wolkenkratzer jp (Rollenspiel) | 129,90 |
| World Neverland jp (Adventue) | 119,90 |

**ARTBOOKS, HINTBOOKS, POSTER, MERCHANDISE, MANGAS und G-SHOCKS bei uns erhältlich.**




Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

**Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!**

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

# 09 31/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

JETZT NEU!




## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER **SCHNELL-SERVICE**: IHRE BIS **15.30 UHR** BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON **AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN**. BEIM VERSENDEN VON **3 LIEFERBAREN ARTIKELN** SOGAR **PORTOFREI**. NUTZEN SIE UNSEREN **VORBESTELL-SERVICE**: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE **NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.** FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

| | |
|---|---|
| RAPID RACER | 89,- |
| RAMPGA WORLD TOUR | 74,- |
| RESIDENT EVIL DIRECT. CUT | 84,- |
| RISIKO | 89,- |
| ROCK N ROLL RACING 2 | 89,- |
| ROSCO MCQUEEN | 89,- |
| SHADOW MASTER (DEZ) | 89,- |
| STREETFIGHTER EX PLUS | 89,- |
| SUPER FOOTBALL CHAMP. | 94,- |
| SUPERSONIC RACERS 2XS | 94,- |
| THEME HOSPITAL (DEZ) | 89,- |
| TENNIS ARENA | 89,- |
| TEST DRIVE 4 | 89,- |
| TETRIS PLUS | 79,- |
| TIGER SHARK | 69,- |
| TIME CRISIS (MIT PISTOLE) | 139,- |


TIME CRISIS (MIT PISTOLE) 139,-

| | |
|---|---|
| TOCA TOURING CAR CHAMP.) | 99,- |
| TOMB RAIDER 2 | 99,- |
| SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG | 29,- |
| TOSHINDEN 3 | 89,- |
| TOTAL DRIVING | 84,- |
| V-RALLY | 89,- |
| VMX RACING | 89,- |
| WARCRAFT II | 89,- |
| WCW VS THE WORLD | 99,- |
| WRECKING CREW (JAN) | 99,- |
| X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (DEZ) | 84,- |
| YOUNGBLOOD (JAN) | 89,- |
| Z (DEZ) | 79,- |

| | |
|---|---|
| DISCWORLD 2 | 84,- |
| DRAGON FORCE | 89,- |
| ENEMY ZERO - 4 CD'S | 109,- |
| FIFA '98-WM QUALIFIKAT. (DEZ) | 89,- |
| FIGHTING FORCE | 99,- |
| FORMULA KARTS | 89,- |
| JURASSIC PARK - LOST WORLD | 89,- |
| LAST BRONX | 89,- |
| MADDEN NFL '98 | 89,- |
| MARVEL SUPER HEROES | 89,- |
| MAXIMUM FORCE | 74,- |
| NASCAR '98 (DEZ) | 89,- |
| NBA LIVE '98 | 89,- |
| NBA ACTION 98 (DEZ) | 89,- |
| NEED FOR SPEED | 89,- |
| NHL '98 (DEZ) | 89,- |
| NHL ALLSTAR HOCKEY 98 | 89,- |
| RESIDENT EVIL | 99,- |
| SEGA TOURING CAR | 99,- |
| SHINING THE HOLY ARK | 89,- |
| SONIC JAM | 89,- |
| SONIC R - SONIC T.T. | 99,- |
| STEEP SLOPE SLIDERS (JAN) | 94,- |
| TETRIS PLUS | 79,- |
| WARCRAFT II | 89,- |
| WINTER HEAT (JAN) | 99,- |
| WORLDWIDE SOCCER '98 | 89,- |


STEEP SLOPE SLIDERS (SA) 94,-

| | |
|---|---|
| Z (DEZ) | 99,- |


MDK (PS) 89,-

| | |
|---|---|
| FIFA 98 - WM-QUALIFIK.. (DEZ) | 134,- |
| F1 POLE POSITION 64 | 149,- |


FIFA 98 (PS/SAT) 89,– (N64) 134,-

| | |
|---|---|
| GOEMON | 149,- |
| HEXEN 64 | 144,- |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64 | 129,- |
| LAMBORGHINI 64 | 149,- |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK | 139,- |
| NAGANO WINTER OLYM. (JAN) | 144,- |
| NBA PRO 98 (JAN) | 139,- |
| MADDEN 64 (DEZ) | 144,- |


Grand Theft Auto (PS) 89,-
Fighting Force (PS/SA) 99,-
PGA Tour 98 (PS) 89,-
NHL 98 (PS/SA) 89,-

## Sega Saturn

| | |
|---|---|
| SEGA SATURN MAXI SET | 299,- |
| INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + DAS SPIEL "SOVIET STRIKE" | |
| MEGA SET | 333,- |
| Wie MAXI SET + STORY OF THOR 2 | |
| CONTROL PAD ORIG. | 44,- |
| CONTROL PAD VERLÄNGERUNG | 19,- |
| LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale) | 119,- |
| GAME BUSTER SCHUMMELMOD. | 79,- |
| MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. | 59,- |
| MEMORY CARD PLUS 8 MBIT | 79,- |
| ASSAULT RIGS | 69,- |
| ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (JAN) | 99,- |
| BATTLE SPORT | 84,- |
| BOMBERMAN (1-10 SPIELER) | 89,- |
| BUST A MOVE 3 | 84,- |
| COMMAND & CONQUER | 99,- |
| CROC (DEZ) | 89,- |


DISCWORLD 2 (PS) 89,– (SA) 84,-

## Nintendo 64

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 | 299,- |
| DT. VERSION INK. CONT. PAD UND AV-/SCART-KABEL | |
| CONTROL PAD - ORIG. | 54,- |
| (ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU) | |
| MADCATZ LENKRAD NEW VERS. | 149,- |
| INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION | |
| GAME BUSTER | 109,- |
| GAME KILLER - SCHUMMELMOD. | 69,- |
| MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. | 34,- |
| MEMORY CARD 1 MEG | 39,- |
| MEMORY CARD 4 MEG | 79,- |
| BLAST CORPS | 114,- |
| BOMBER MAN 64 | 89,- |
| CHAMÄLEON TWIST | 134,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | 144,- |
| DARK RIFT | 134,- |
| DIDDY KONG RACING | 89,- |
| EXTREME G | 144,- |

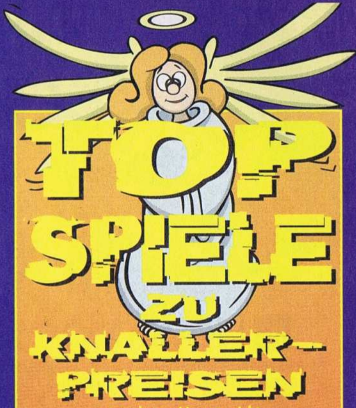

DIDDY KONG RACING 89,–

| | |
|---|---|
| MARIO KART 64 | 89,- |
| MISCHIEF MAKERS | 89,- |
| MULTI RACING CHAMPIONSH. | 139,- |
| NFL QUARTERB. CLUB 98 | 139,- |
| SAN FRANCISCO RUSH | 129,- |
| SUPER MARIO 64 | 89,- |
| TOP GEAR RALLY | 139,- |
| WCW WRESTLING | 139,- |


Z (PS) 79,- (SAT) 99,-
Extreme G (N64) 144,-
Top Gear Rally (N64) 139,-
Clayfighter 63 1/3 (N64) 144,-

## TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
REXI - DT. (HUND) 29,-




nur solange Vorrat reicht

### Sega Saturn

| | |
|---|---|
| ACTUA GOLF | 14,- |
| ALONE IN THE DARK 2 | 19,- |
| AMOK | 39,- |
| BAKU BAKU ANIMAL | 49,- |
| BATTLE STATIONS | 49,- |
| CROW - CITY OF ANGELS | 29,- |
| D | 14,- |
| DRAGONHEART FIRE & STEEL | 29,- |
| FIFA SOCCER 97 | 49,- |
| GHEN WAR | 39,- |
| HARDCORE 4x4 | 49,- |
| IRONMAN X/O MANOWAR | 14,- |
| KING OF FIGHT.'S 95 (INKL. MOD.) | 69,- |
| MYSTARIA | 49,- |
| NBA JAM EXTREME | 39,- |
| NBA LIVE 97 | 49,- |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 39,- |
| NHL 97 | 49,- |
| NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD | 79,- |
| PANZER DRAGOON 2 | 59,- |
| PARODIUS DELUXE | 29,- |
| PGA TOUR 97 | 39,- |
| PRIMAL RAGE | 39,- |
| ROAD RASH | 39,- |
| SEGA RALLY | 69,- |
| SHINOBI X | 59,- |
| SOVIET STRIKE | 39,- |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 39,- |
| STORY OF THOR 2 | 39,- |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | 39,- |
| SWAGMAN | 59,- |
| TOMB RAIDER | 69,- |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 49,- |
| WWF IN YOUR HOUSE | 29,- |

### Playstation

| | |
|---|---|
| AIR COMBAT - PLATINUM | 49,- |
| ALIEN TRILOGY - PLATINUM | 49,- |
| CARNAGE HEART | 79,- |
| CONTRA - LEGACY OF WAR | 59,- |
| DESTRUCTION DERBY - PLATINUM | 49,- |
| EXHUMED | 59,- |
| FADE TO BLACK - PLATINUM | 49,- |
| FIFA SOCCER 96 - PLATINUM | 49,- |
| GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. | 44,- |
| INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM | 44,- |
| KONAMI OPEN GOLF | 44,- |
| NBA JAM EXTREME | 39,- |
| NHL 97 | 49,- |
| PGA TOUR 96 - PLATINUM | 49,- |
| RAYMAN - PLATINUM | 49,- |
| RIDGE RACER - PLATINUM | 49,- |
| ROAD RASH - PLATINUM | 49,- |
| SAMPRAS EXTREME TENNIS | 54,- |
| SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN) | 49,- |
| TEKKEN - PLATINUM | 49,- |
| THUNDERHAWK 2 - PLATINUM | 49,- |
| TRUE PINBALL - PLATINUM | 49,- |
| WORMS - PLATINUM | 44,- |

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

## AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINES ... ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINES ...

7 16 01 ... 0931 35 45 20

N 64

PSX **Running Games** PC

New Generation of Entertainment

**02233-97 70 92**

http://www.running-games.com



# Ihr Videospiele Versand





## Playstation

| | | | |
|---|---|---|---|
| Playstation Grundgerät | 299,90 | Final Fantasy 7 | 109,90 |
| Playstation mit 2 Pads +Mem. Card | 333,90 | Formel 1' 97 | 99,90 |
| Ace Combat 2 | 89,90 | Formular Carts | 99,90 |
| Agent Armstrong | 89,90 | Frogger | 89,90 |
| Baphomets Fluch 2 (Dez) | 89,90 | G-Police | 109,90 |
| Batman & Robin | 89,90 | Hercules | 89,90 |
| Broken Helix | 99,90 | Int. Superstar Soccer Pro | 99,90 |
| Bubble Bobble 2 | 79,90 | Jurassic Park - Lost World | 89,90 |
| Bust a Move 3 | 69,90 | Lucky Luke | 99,90 |
| Castlevania | 99,90 | Madden NFL' 98 | 89,90 |
| Colony Wars | 89,90 | Magic the Gathering | 89,90 |
| Comm. & Conquer 2 | 99,90 | MDK | 89,90 |
| Crash Bandicoot 2 (Dez) | 99,90 | Mega Man 8 | 89,90 |
| Crow City of Angels | 89,90 | Nuclear Strike | 89,90 |
| Deathtrap Dungeons | 89,90 | Pandemonium 2 | 89,90 |
| Destruction Derby 2 | 99,90 | Resident Evil Direct. Cut (Dez.) | 89,90 |
| Discworld 2 | 99,90 | Soul Blade | 99,90 |
| Explosive Racing | 89,90 | Streetfighter EX Plus | 89,90 |
| Fantastic 4 | 79,90 | Time Crisis incl. Gun | 159,90 |
| Fighting Force | 99,90 | Tomb Raider 2 | 99,90 |

### Playstation Zubehör:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Multinorm Umbau inc. RGB Kabel | 89,90 | Link Kabel | 29,90 |
| Umbau Set (Chip+RGB Kabel) | 59,90 | Mad Catz Lenkrad | 149,90 |
| Joypad Sony | 49,90 | Predator Gun | 69,90 |
| Memory Card Sony | 39,90 | Analog Controller | 59,90 |

Final Fantasy 7 mit Lösungsheft




119,90

MDK mit Spieleberater



99,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

Nutzen Sie unseren Vorbestell Service - Sichern Sie sich schon heute die Spiele von morgen !!!




89,90

## Nintendo 64

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nintendo 64 Grundgerät | 299,90 | Lamborgini 64. | 149,90 |
| Blast Corps | 119,90 | Starfox 64 inkl. Rumble pack | 139,90 |
| Bomber Man 64 | 99,90 | Mario Kart 64 | 89,90 |
| Clayfighter 63 1/3 | 149,90 | Multi Racing Champion. | 139,90 |
| Dark Rif | 139,90 | NBA Hang Time | 129,90 |
| Diddy Kong Racing | 89,90 | Pilot Wings 64 | 109,90 |
| Extreme G | 149,90 | Star Wars | 129,90 |
| F1 Pole Position 64 | 149,90 | Super Mario 64 | 89,90 |
| G.A.S.P. | 149,90 | Top Gear Rally | 139,90 |
| Geomon | 149,90 | Turok DT/Uncut | 139,90 |
| Golden Eye 007 | 159,90 | Wave Race 64 | 89,90 |
| Hexen 64 | 149,90 | Wayne Gret. 3D Hockey | 129,90 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 139,90 | WCW Wrestling | 149,90 |

### Nintendo 64 Zubehör:

| | |
|---|---|
| Multinorm Adapter | 59,90 |
| Controller | 59,90 |
| Controller Pak | 39,90 |

Running Memory Card 24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

## Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

| | |
|---|---|
| Baphomeds Fluch 2 | Shadows of the Empire |
| MDK | Resident Evil |
| Final Fantasy 7 | Oddworld: Abe`s Odysse |
| Exhumed | Excalibur |
| Suikoden | Tekken 2 / Toshinden 2 |
| Legacy of Kain | Command & Conquer 2 |

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft - und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64 PSX Running Games PC New Generation of Entertainment

Kölnstr. 73 - 50354 Hürth
Tel.: 02233 - 977091
Fax: 02233 - 977093

Internet - Homepage:
http://www.running-games.com

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

**Händleranfragen erwünscht !**

# VIDEOSPIEL-KRITIK
## So werten die Experten




**MARTIN SPIELT:**
1. Golden Eye – Nintendo 64
2. Nagano Winter Olympics – Nintendo 64
3. Columns Arcade-Collection – Saturn




**ANDREAS U. SPIELT:**
1. NFL Quarterback Club 98 – Nintendo 64
2. Tomb Raider 2 – Playstation
3. NHL Hockey 98 – Playstation




**WINNIE SPIELT:**
1. Front Mission 2 – Playstation
2. Timeshock – Playstation
3. San Francisco Rush – N64




**CHRISTIAN SPIELT:**
1. Gun Bullet – Playstation
2. Golden Eye – Nintendo 64
3. Colony Wars – Playstation




**ANDREAS K. SPIELT:**
1. Golden Eye – Nintendo 64
2. Bloody Roar – Playstation
3. OS/8 – Apple Macintosh




**OLLI SPIELT:**
1. Vertical Force – Virtual Boy
2. Extreme G – Nintendo 64
3. MDK – Playstation

## Test & Kritik

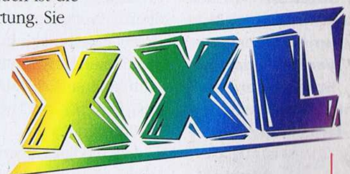
MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

## Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.




Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.




Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

**SPIELSPASS 88%**

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XEDOS 128
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 91% | SOUND: 68%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

- Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.
- Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)
- Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.
- Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.
- Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.
- Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.
- Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels. (AB 16)

## Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: DMA, England • Produzent: Gary F. Foreman • Spieldesign: Steve Banks, Paul Farley, Billy Thomson, Brian Baglow & Brian Lawson
Programmierung: David Cowan, Stuard Capewell, Chris Harrison, Russel Kay & Richard Airlie • Grafik: Geoff Gunning, Mark Ireland & Gregor Maltman
Sound: Craig Conner, Colin Anderson, Grant Middleton, Altan Walker, Raymond Usher u.a.

# Grand Theft Auto


Polizisten abhängen leichtgemacht: In der Autowerkstatt lackiert Ihr Euren Fluchtwagen um und kauft gestohlene Nummernschilder.


Blutige Straßenschlacht mit schießwütigen Cops: Habt Ihr Eure Munition verschossen, fahrt Ihr die Gesetzeshüter einfach über den Haufen.



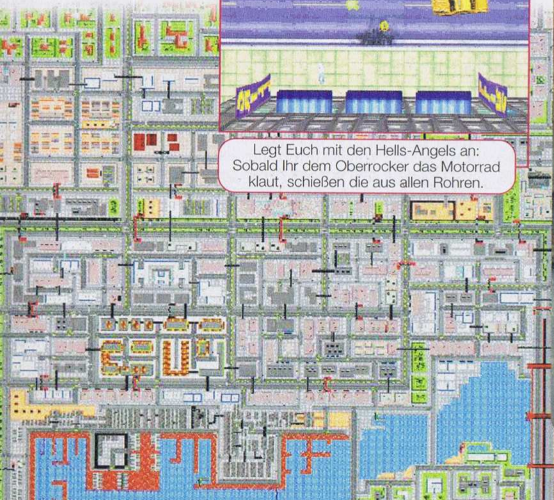

Amoklauf auf mehreren Ebenen: Nach ein paar Schießereien und Erkundungsfahrten kennt Ihr Euch in der Stadt prima aus und nützt bei der Flucht enge Gassen als Abkürzungen.

**Grand Theft Auto ist nicht das erste Erfolgsspiel von Chefprogrammierer David Cowan: Der Engländer wirkte bereits an "FIFA Soccer" für den Amiga sowie "Lemmings Paintball" für PC und Mac mit. Vor seiner Karriere als professioneller Spieleprogrammierer entwickelte David Shareware für den Atari ST.**

PS

Am Hauptbahnhof der nächstgelegenen Großstadt könnt Ihr sie nicht verfehlen: Kleine Möchtegern-Gangster mit dicken Turnschuhen und Kaputzenpulli gehören heute zum Stadtbild wie die Kugel in den Colt. Der Trend zum Gangbanger kommt aus den USA, wo sich gelangweilte Crashkids mit S-Bahn-Surfen, Drogen verchecken und Autoklauen die Zeit vertreiben und nebenbei das Taschengeld aufbessern. Nicht selten endet der freizügige Lebensstil voll Abenteuer und Gefahr in einer feuchten Zelle oder gar inmitten einer Stirnband-uniformierten Bande hartgesottener Profigangster. Damit auch Ihr braven Videospieler in den "Genuß" von Anarchie und egozentrischem Größenwahn kommt, hat DMA den Gangsta-Lifestyle in "Grand Theft Auto" eingefangen.
Als supercooler Ghettobruder, galanter Mafiosi, eiskalter Russenterminator oder dickwanstiger Hinterhofschläger macht Ihr die Straßen von Miami, San Francisco und New York unsicher: Aus der Vogelperspektive schlendert Ihr durch Einkaufsstraßen und Parkanlagen, stets auf der Lauer nach dem großen Coup. Die Steuerung hat eine gewöhnungsbedürftige Logik: Mit dem Steuerkreuz dreht Ihr Euch im Kreis, per Feuerknopf marschiert Ihr vor- und rückwärts. Um Euch herum nimmt der Stadtalltag seinen Lauf: Passanten eilen geschäftig durch die Straßen, im dichten Stadtverkehr ziehen Lastwagen Autokolonnen hinter sich her und an Ampeln warten genervte Manager schimpfend auf das Grünlicht. Es hätte eigentlich ein friedlicher Tag werden können, wäre da nicht die klaffende Leere in Eurem Geldbeutel: Moneten müssen her; egal wer dafür Kopf und Gut opfern muß.
Wer heutzutage Geschäfte machen will,


Legt Euch mit den Hells-Angels an: Sobald Ihr dem Oberrocker das Motorrad klaut, schießen die aus allen Rohren.



ENTWICKLER IM GESPRÄCH

## Interview mit DMA Design (Dundee, Schottland)



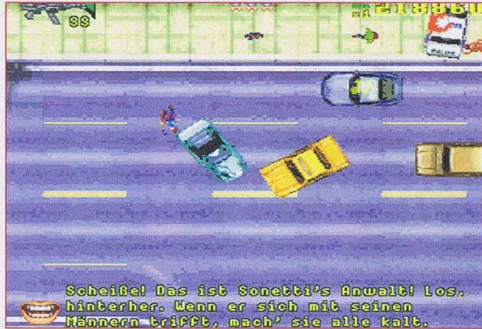
**PC-Besitzer spielen "Grand Theft Auto" im Netzwerk zu viert gegeneinander. Warum gibt es in der Playstation-Version keinen Link- oder Mehrspieler-Modus?**
**DMA:** Ursprünglich war der Link-Modus für die Playstation-Version geplant, wir mußten ihn jedoch aus zwei Gründen streichen: Zeit und Speicher. Wir hatten keines von beiden. Auf einen Link-Modus zu verzichten, spart viel Programm-Code und Rechenzeit.

**Welche Probleme treten bei der Entwicklung eines Link-Modus auf?**
**DMA:** Der Link-Modus muß von Anfang an im Spielkonzept berücksichtigt sein; ihn später einzuflicken, ist beinahe unmöglich. Außerdem sind Link-Modi sehr schwer auf Programmfehler zu untersuchen: Wenn unsere Spieletester einen Fehler entdecken, müssen sie genau feststellen, bei welcher Aktion der Bug auftritt. Im Link-Modus entstehen Fehler meist bei einer Kombination von verschiedenen Spieler-Aktionen. Es ist sehr schwer, exakt zu definieren, was zu dem Fehler geführt hat.

**War es kompliziert, "GTA" für die Playstation umzusetzen?**
**DMA:** Wir mußten einige Kompromisse eingehen, um Speicher und Rechenzeit zu sparen: Unsere erste Version ohne Modifikationen benötigte 7,5 MByte Speicher und ruckelte mit vier Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Deshalb mußten wir die Intelligenz der Passanten auf das grobe Umfeld des Spielers einschränken. Auch die Feuerwehr ging in Rente, die ursprünglich bei Bränden mit Löschfahrzeug und Blaulicht anrückte. Andere Unterprogramme haben wir mit Rücksicht auf die Hardware-Fähigkeiten der Playstation komplett neu entworfen.

**Seid Ihr mit "GTA" vollkommen zufrieden oder hättet Ihr gerne noch ein paar Features oder Effekte eingebaut?**
**DMA:** Natürlich konnten wir in "GTA" nicht alle unsere Träume verwirklichen: Mit Gouraud-Shading hätten wir gerne mehr realistische Lichteffekte ins Spiel gezaubert, aber die Speicherkapazität der Playstation war eh' schon überlastet.


Stunt mit der Stretchlimousine: Auf einer kaputten Autobahnbrücke führt Ihr halsbrecherische Sprünge aus.



Folgt dem Anwalt ins Räubernest: Hat Euch der Rechtsverdreher ins gegnerische HQ geführt, legt Ihr die ganze Bande um.


Auch Entspannung muß sein: Am verträumten Palmenstrand vergessen Großstadtgangster ihre Alltagssorgen.

muß mobil sein: Ohne nach rechts und links zu schauen rennt Ihr auf die Straße und zerrt per Feuerknopf einen überraschten Geschäftsmann aus seiner Luxuslimousine. Eine eiserne Rechte, und der Schlaffi sitzt benommen auf dem Hosenboden. Nachdem Ihr – um ganz sicher zu gehen – noch ein paar mal reingeschlagen habt, schwingt Ihr Euch hinter's Steuer und heizt mit mit einem qualmenden Burnout los. Je nach Belieben tuckert Ihr unauffällig durch den trägen Stadtverkehr oder brettert mit Vollgas über Bordsteine und durch Fußgängerzonen. Mit gezogener Handbremse schleudert Ihr quietschend um die Kurven; kracht Ihr in einen Zeitungsstand oder ein anderes Fahrzeug, verformen üble Blechschäden Euer Vehikel.

Jedes der 20 Fahrzeuge pro Großstadt besitzt sein eigenes Fahrverhalten: Protzige Porsches rasen mit Höchstgeschwindigkeit um jede Kurve, ellenlange Schulbusse schieben die anderen Autos von Straße, lassen sich aber nur träge rangieren. Jede Kiste hat außerdem ein Special sowie einen eigenen Radiosender: Während gewöhnliche PKWs mit ausgefallenen Hupen überraschen, schaltet Ihr bei einem geklauten Polizeiwagen Blaulicht und Sirene ein, und die anderen Verkehrsteilnehmer räumen sofort die Straße. Im Pickup begleiten Euch schunklige Countrysongs, in der Corvette dröhnt deftiger Gangstarap.

Sind Eure Taschen leer, haltet Ihr Ausschau nach morschen Holzkisten in Hinterhöfen und Lagerplätzen: Hier findet Ihr schußsichere Westen, Pistolen, MPs und Extraleben, die Euch auf der Suche nach Reichtum und Respekt sehr nützlich sind. Mit etwas Glück ergattert Ihr auch einen Freifahrtschein aus dem Knast oder ein üppiges Bestechungsgeld für schlechtbezahlte Polizisten. Während verschreckte Passanten schreiend vor Eurem Kühler flüchten, sucht Ihr eine zuverlässige Gangster-Connection: Euer Auftraggeber hält sich im Verborgenen, nur über öffentliche Telefonzellen könnt Ihr den Hintermann erreichen. Durch bloßes Dagegenlaufen klingelt Ihr beim Boß durch, der Euch einen von insgesamt 200 Aufträgen gibt: Weil der Polizeidirektor mehr Bestechungsgeld fordert, stellt Ihr ihm eine Autobombe vors

! Anarchie in der Großstadt: In einer kompromißlosen Gangster-Raserei versteckten die DMA-Tüftler so ziemlich alle Mafia-Untaten, die jemals in einem Interpol-Bericht vermerkt wurden. In der Wahlfreiheit zwischen Mord, Diebstahl und Autoklau liegt das Problem: Diese kompromißlose Gewaltverherrlichung (mag sie noch so "cool" 'rüberkommen) geht mir einfach zu weit. Endlose kriminelle Aktivitäten sind zwar eine Abwechslung vom Alltags-Heldendasein der meisten Spiele, doch nach einiger Zeit ist der Plot-Gag ausgereizt und es bleibt ein bitterer Beigeschmack. So eindrucksvoll sich die interaktive Metropole in "Grand Auto Theft" präsentiert, so mies fiel das Scrolling aus. Eure Powerslides habt Ihr zwar auch beim Cruising-Gestottere noch im Griff, doch bei diesem Dauergeruckel schmerzen mir schon nach Minuten die Augen.


Christian Blendl

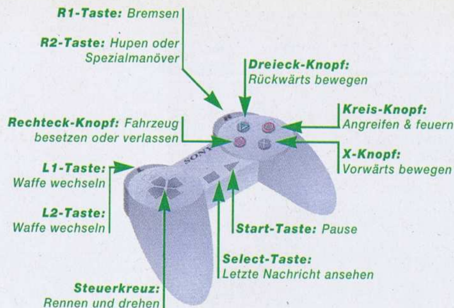

Fangschaltung zwecklos: In der öffentlichen Telefonzelle empfangt Ihr Mordaufträge und Tips für rentable Einbrüche.

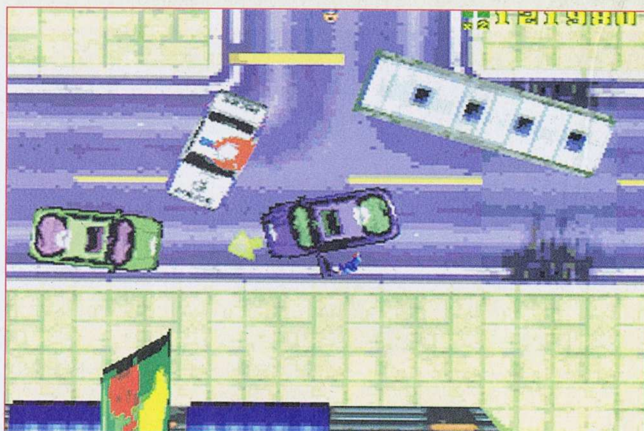
**Vier** gewissenlose Großstadtgangster stehen Euch in "Grand Theft Auto" zur Verfügung: Ihr schwingt Euch beispielsweise als russischer Mafiakiller Kivlof oder amerikanischer Gangbanger Troy hinter's Steuer. Die Helden unterscheiden sich dabei nur durch Ihr Aussehen; über spezielle Fähigkeiten verfügen die Schwerverbrecher nicht.



**HOT Line**

**KRUMME GESCHÄFTE:** Um an schnelles Geld für Waffen, Reparaturen und Krankenhausaufenthalte zu kommen, empfehlen wir Euch das Autoknacken: Schlendert gemütlich durch die Straßen und sucht Euch einen Lamborghini oder Porsche. Nachdem Ihr den Fahrer aus dem Wagen gezogen habt, brettert Ihr möglichst ohne größere Blechschäden zum nächsten Hafen, wo Ihr einen der gelben Schiffskräne sucht. Stellt Ihr Eure Kiste genau unter dem Kran ab (siehe Bild), wird das das Gefährt von zwielichtigen Autoschiebern eingeschifft und Ihr erhaltet eine hohe Prämie.





Jetzt wird's brenzlig: Sobald die Cops Euren Wagen gestoppt haben, müßt Ihr sofort das Auto verlassen. Nur zu Fuß könnt Ihr Euch gegen Schüsse und Hiebe wehren.

**DMAs Gangster-Abenteuer fasziniert Euch nicht nur mit wilden Schießereien und geheimen Missionen. Bei einer Räubersession mit ein paar Kumpels kommt Ihr auf die schrägsten Ideen: Im Stil von James Dean in "Denn sie wissen nicht, was sie tuen" klaut Ihr Euch Käfer und Lamborghinis, um mit Vollgas auf das Hafenbecken zuzurasen und kurz vor dem Wasser aus dem fahrenden Wagen zu hüpfen. Auch die Schleuderphysik der Fahrzeuge motiviert Euch zu waghalsigen 360°-Slides und sportlichem Heizen im Stadtverkehr. Für besonders gefährliche Manöver kassiert Ihr sogar einen Stuntbonus!**

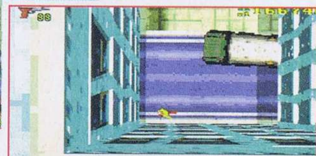
Revier, lästige Ehemänner erledigt Ihr mit einem glatten Kopfschuß – Mit etwas Phantasie könnt Ihr es natürlich auch wie einen Unfall aussehen lassen. Feindlichen Motorrad- und Straßengangs verpaßt Ihr mit per Driveby-Shooting einen Denkzettel, bedürftigen Bankräubern besorgt Ihr zwei unauffällige Taxis für den nächsten Bruch. Auch als Drogenkurier und Schulbusentführer kommt Ihr zum Einsatz – keine Schandtat ist Euch zu dreckig.

Natürlich sehen die Cops Eurem wilden Treiben nicht untätig zu: Während sich die Polizisten für kleinere Vergehen wie Rempler und niedergewalzte Vorgärten nur Euer Nummerschild notieren, nehmen sie bei ernsten Verbrechen sofort die Verfolgung auf. Bis zu fünf Einsatzwagen kleben Euch am Heckspoiler, per Digifunk werden Straßensperren errichtet und Abfangkurse abgesprochen. Haben Euch die Cops an einer Kreuzung festgenagelt, steigt Ihr aus den Auto und eröffnet das Feuer oder ergreift die Flucht: Im Wagen haben Euch die Gesetzeshüter sofort überwältigt. Mit etwas Glück entkommt Ihr dem Hinterhalt, findige Gangster rennen um den Block und flüchten in einem leerstehenden Polizeiwagen. Seid Ihr den Cops entkommen, müßt Ihr untertauchen: In verwegenen Vierteln findet Ihr illegale Werkstätten, die Eurer Kiste geklaute Nummernschilder und einen neuen Lack verpassen.

Neben den Aufträgen vom Boß gibt's in jeder Stadt Geheimmissionen zu entdecken: Via aufgemotztem Porsche kassiert Ihr harte Dollar für waghalsige Sprünge, mit einem Panzer verteidigt Ihr das Ganoven-HQ gegen Besucher.

Habt Ihr je nach Großstadt ein bestimmtes Geldlimit erreicht (z.B. 1.000.000 Dollar), werdet Ihr zum Staatsfeind Nummer 1 erklärt: Ihr beginnt eine neue Karriere in einer anderen Großstadt. Das Bemerkenswerte an "Grand Theft Auto" ist jedoch das offene Spielkonzept: Ihr seid an keinerlei Aufträge oder Missionen gebunden. Ob Ihr nur zum Spaß Autos im Hafenbecken versenkt oder gar Amok lauft – Ihr bestimmt den Spielinhalt: Er wird so blutig, wie Ihr ihn gerne hättet. *oe*


Grausame Szenen nach dem Bombenattentat: Brennende Passanten rennen hilfeschreiend durch die Straßen.


Nachdem der Polizeichef mehr Bestechungsgeld fordert, plaziert Ihr eine Autobombe am Arbeitsplatz.

**!** Wer jeden Sonntag in die Kirche geht und stets sein Essen aufißt, wird von "Grand Theft Auto" zweifellos abgeschreckt: Kaum ein Spiel propagiert sinnlose Gewalt so schamlos wie dieses Machwerk. Könnt Ihr Euch aber (zeitlich auf eine Spielesession begrenzt) von Moral und Anstand befreien, taucht Ihr gänzlich in die Welt der Großstadtgangs ab: Rasend schnelle Verfolgungsjagden und scheppernde Abdrängmanöver wechseln mit wilden Schießereien und klassischem Autodiebstahl. Wüste Digiflüche und groovige Raps schaffen eine ausgelassene Gangster-Atmosphäre. Die Cops lauern Euch in Straßensperren auf, Passanten knallen Euch eine vor den Latz, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Nur die pixelige Polygongrafik gibt Anlaß zum Nörgeln: Ab drei Autos auf dem Bildschirm kommt Eure Kiste gehörig ins Stottern.

Oliver Ehrle

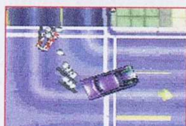
**SPIELSPASS 82%**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | BMG |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 67% |
| SOUND | 80% |

AB 18

**Gangsterkarriere mit holpriger Polygonoptik und brutalem Spielkonzept: Klaut Autos, legt Bomben und vercheckt Drogen.**






Höchste Vorsicht: Legt Ihr Euch mit einer feindlichen Bande an, lauern Euch die Gangbanger in Hinterhöfen auf.

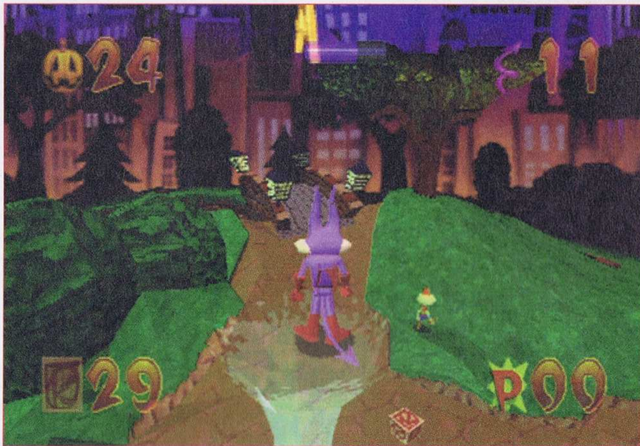


Jetzt wird gefeiert: Nach dem Bankraub teilt Ihr die Beute im Hotelzimmer.

**Andere Versionen**
"Grand Theft Auto" ist bereits für den PC erhältlich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Mega Toon Studios, GB

# Jersey Devil



Devil genießt die Idylle im Stadtpark und sackt unterwegs das vermißte "A" ein. Unten wartet schon ein Zwiebel-Miesling.

**Der Marktplatz von Jersey Town ist das zentrale Element von "Jersey Devil": Von hier aus führt Ihr Euren Teufel in die Levels und seht, welche**



Da staunt Devil: Im Stadtpark ist noch einiges zu tun, bevor er weiter kann.

**Wege Euch bereits offen stehen. Taucht auf dem Marktplatz ein transparentes "K" auf, dürft Ihr weitergehen. Ist das "K" massiv, habt Ihr dort schon alle Aufgaben erledigt.**

PS Im Jahr 1957 springt der Held dieses Spiels dem irren Doktor Knarf vom Seziertisch und flieht nach Jersey. Als der Ort Jahre später von einer mutierten Gemüsearmee terrorisiert wird, ahnt der kleine Teufel, wer hinter dieser Katastrophe steckt: Als "Jersey Devil" macht sich der lila Höllenbewohner auf, die Killer-Pflanzen zu stoppen.
Auf der Jagd durch 50 Levels wie Knarfs Villa und sein Labor (aber auch alte Grabstädte, Abwasseranlagen und Tempel) seht Ihr Eurem Helden meist über die Schulter. In kniffligen Situationen gibt Euch das Spiel eine Idealperspektive vor – oder Ihr nehmt die Kamera selbst in die Hand und dreht sie mit den Zeigefingertasten um den Teufel. Ihr bewegt Euch wie Nintendos „Super Mario" völlig frei durch das Gelände, seid aber wehrhafter als der Italo-Oldie: Neben der üblichen Hüpfattacke setzt sich Devil auch mit flinkem Schwanzschlag oder einem teuflischen linken Haken zur Wehr. Endet Euer Weg an einem gähnenden Abgrund, breitet Ihr die Flügel aus und schwebt sanft zur anderen Seite.



Feingefühl ist in der Kristallhöhle gefragt: Ein falscher Landeversuch, und Ihr schwebt in den Abgrund!



Um diese Türe zu öffnen, muß Devil den fetten Schalter umlegen – falls ihn der Maya-Zombie wieder loslassen würde...



Knarfs geheime Giftmülldeponie: In so ungesunder Umgebung kommt sogar ein Teufel ins Rotieren.

Findet Ihr in den Friedhöfen, Parkanlagen und düsteren Fabriken alle mit einem „K" markierten Kisten, erhöht sich Devils Kampfkraft. Um sich erfolgreich durchzuschlagen, müßt Ihr aber nicht nur Kisten knacken und geschickt über wacklige Plattformen springen, sondern in jeder Spielstufe fünf Buchstaben auftreiben: Erst wenn das Wort „KNARF" vollständig ist, öffnet Ihr damit die Türe zum nächsten Level. Allerdings liegen die Buchstaben nicht einfach in der Gegend herum, sondern stecken in der Tasche eines bestimmten Monsters oder hinter einem Rätsel: Im Park vor Knarfs Schloß verschiebt Ihr Kisten und betätigt Schalter, um einen Aufgang zum Balkon zu bauen. Im mysteriösen Maya-Tempel erwarten Euch besonders heimtückische Fallen. Alle paar Level tritt Euch nach kurzer Animation ein Obermotz entgegen. Erst wenn Ihr den tierischen Wächter entsorgt habt, dürft Ihr den Spielstand speichern. *us*

! „Jersey Devil" fesselt Euch mit exzentrisch-phantasievollem Design: Während im Hintergrund ein Orchester stimmungsvolle Gruselmelodien spielt, teufelt Ihr auf der Buchstaben-Jagd durch grelle Szenarien und prügelt Euch mit Knarfs skurrilen Pflanzenschurken. Dabei lassen sich Zwiebel-Punks und Sumo-Bären aber nur selten blicken. Die Entwickler haben den Schwerpunkt klar auf das Such- und Sammelelement gelegt und dafür 50 abwechslungsreiche Levels ausgeknobelt.
Jede Spielstufe unterscheidet sich von den anderen, mal sind exakte Sprünge gefragt, dann wieder schnelle Reaktionen. Mit Analog-Pad spielt sich "Jersey Devil" leichter, trotzdem droht Jump'n'Run-Anfängern wegen der sporadischen Speicherpunkte in besonders heftigen Abschnitten Frustgefahr.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 81%

JERSEY DEVIL
START
SPIELLADEN
STEUERUNG
SPRACHE

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | OCEAN |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 79% |

**Schräger 3D-Hüpfer mit abgefahrener Optik: Wenig Gegner, dafür knackig schwere Sprungpassagen und Rätselkost in 50 Levels.**

AB 12







Devil ist ein sportliches Kerlchen: Links als Hindernisläufer, daneben als Kanal-Surfer. Im rechten Bild trifft er auf einen von Knarfs merkwürdigen Endgegnern.

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Manic Media, England

# Formula Karts Special Edition




Das Feld liegt eng beisammen: Schon der kleinste Fahrfehler wirft Euch weit zurück.

Nach der Saturn-Version steht nun das Playstation-"Formula Karts" im Regal. Beide Fassungen gleichen sich in ihren Optionen. Im Wettbewerb spielt Ihr eine aus acht Rennen bestehende Saison, bei der Ihr Euch "Formel 1"-ähnlich durch Plazierungs-Punkte den Titel holt. Der Arcade-Modus dagegen verlangt eine Mindestplazierung: Ihr habt drei "Leben"; steht Ihr mal nicht auf dem Treppchen, wird eines davon abgezogen. Per Splitscreen duelliert Ihr Euch auch mit einem Kumpel. Die Würze der acht Kart-Kurse liegt in der Kürze: Eine Runde in der Stadt oder ein Ausflug ins ägyptische Hinterland kostet Profis gerade mal 20 Sekunden. Habt Ihr die Rundenzahl erhöht und die Schadens-Option aktiviert, machen gelegentliche Pitstops Sinn: Zweigt Ihr in die Box ab, werden Chassis-Schäden behoben, doch verschlechtert Ihr meist Eure Plazierung.
Acht Teams buhlen um Euer Talent, jeder Rennstall hat unterschiedliche Motoren und Reifen montiert. Das NeGcon wird (im Gegensatz zum Analog-Joypad) unterstützt, bringt aber keine wesentlichen Vorteile beim Zweitakter-Handling: Wer Kart-Meister werden will, muß sich vor allem die engen Rundkurse einprägen und starke Lenkbewegungen vermeiden. *cb*

**Andere Versionen**
Die Saturn-Version von "Formula Karts" wurde in MAN!AC 12/97 mit 47% Spielspaß bewertet.



**CHRISTIAN BLENDL**

! Wie schon bei der Saturn-Variante verleiden Euch simple Steuerung und unverständliches Gegner-Verhalten den Spaß am Straßen-Karting: Das Feld schießt in engen Kurven nach Belieben an Euch vorbei, selbst mit Analog-Pad bekommt Ihr kein Gefühl für optimales Schlittern in der Kurve. Das flüssigere Playstation-Scrolling hilft Euch im Kampf gegen die unsäglich engen, unübersichtlichen Kurven leider kaum weiter. Peinlich die Soundeffekte: Knallt Ihr in die Bande, hört sich das an als ob zwei Billardkugeln kollidieren. Eine enttäuschende PS-Simulation!

**Zwar scrollt die Sony-Version deutlich flüssiger als die Saturn-Variante, doch technisch wirkt auch das Playstation-"Formula Karts" nicht zeitgemäß: Rutscht Ihr aus der Kurve an die Bande, brechen die Polygone am Bildrand weg und zerstören die Renn-Illusion. Da die schwierigeren Kurse recht eng sind, bleiben auch Profi-Fahrer vor diesem Manko nicht verschont.**

**SPIELSPASS 49%**
HERSTELLER: TELSTAR
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 59% | SOUND: 51%

**Schnelles Kart-Rennen ohne Übersicht und Steuerdetails: Auf den Mini-Kursen regiert hektisches Herumgerutsche.**

Produzenten: Atsushi Ikeda, Masato Toyoshima • Spieldesign: Shinichi Ohnishi • Programmierung: Yuichi Ochiani • Musik: Takayuki Negishi




# Bloody Roar



Bakuryu, der kleine Gnom mit den großen Stahlkrallen: Wer kann dazu schon "Nein" sagen?






Festgebissen: Während Gado dem Gegner in den Hals beißt, reißt Euch Long beinahe den Kopf ab.

**Spiele-Veteranen verbinden mit dem Namen Hudson Soft vor allem die japanische Exoten-Konsole PC-Engine (hieß in den USA Turbo Grafx). Hudson entwickelte das kleine Schmuckstück – kaum größer als eine Musik-CD – zusammen mit dem japanischen Halbleiterriesen NEC. Als größter Spielelieferant versorgte Hudson das beliebte Gerät mit unzähligen Top-Spielen – unter anderem auch "Bomberman".**



"Bomberman '93" war ein modifizierter Nachfolger des Klassikers



Der großköpfige Hosenmatz Bonk war Hudsons PC-Engine-Maskottchen



Dem morgendlichen Cybermedia-Putztrupp ist nicht mehr wohl zu Mute: Seit einigen Tagen beklagt die Geschäftsleitung das spurlose Verschwinden von Mitarbeitern, Aushilfen und Frühstücksbrötchen. Alles begann an einem Novembermorgen, als der Postbote freundlich lächelnd ein Päckchen mit brisantem Inhalt abgab – das Testmuster von "Bloody Roar". Großmeister Andreas schnappte sich gleich die CD und verbarrikadierte sich für eine Nacht im Spielezimmer. Seitdem traut sich dort keiner mehr hin: Nachdem die ersten Personen verschwanden, ertönte hinter der verschlossenen Türe heftiges Grunzen. Hat sich Andreas in ein Monster verwandelt? Gibt es noch Hoffnung? Wer darf jetzt seinen Porsche fahren?
"Bloody Roar" ist kein Prügelspiel der klassischen Sorte: Ihr dürft zwar auch bei dieser Automatenumsetzung zwischen den acht typischen Beat'em-Up-Heroen wählen – in ein Monster verwandeln konntet Ihr Euch aber bislang nirgends! Zur Verfügung stehen Schulmädchen Alice, Prachtweib Fox und die vollschlanke Mitsuko. Wahre Männer schwören auf Guile-Verschnitt Gredo, Kung-Fu-Spezi Long oder Skater Yugo. Der kleine Muskelprotz Greg und Neuzeit-Ritter Bakuryu sind zwei weitere, unkonventionelle Spielfiguren. Standardmäßig hat jeder Held verschiedene Tritt-, Schlag- und Wurfvarianten auf dem Kasten, die über zwei Feuerknöpfe samt Steuerkreuz dirigiert werden. Den angreifenden Gegner könnt Ihr auch aus der Deckung malträtieren, indem Ihr sogenannte "Counter Attacks" lernt und mit diesen eine drohende Niederlage abwendet.
Verfügt Ihr über genügend "Beast"-Energie (wird separat angezeigt), verwandelt sich Euer Kampfpartner unter gleißendem Licht in sein monströses Alter-Ego: Mitsuko mutiert in ein Warzenschwein, während die kesse Alice zu einem putzigen Häschen mit dicken Pfoten wird. Gorilla, Löwe, Fuchs und Wolf ergänzen das Angebot der Wer-Monster. Sobald Ihr die Verwandlung vollzogen habt, vergrößert sich neben der schlichten Schlagkraft auch die Extrapalette: Neue Moves und Kombos erweitern die Effektivität von Angriff und Abwehr. Natürlich funktionieren die bei "Street Fighter"-abgeschauten Standard-Specials auch im Beast-Modus, doch mit den Monster-eigenen, teils blutigen Manövern setzt Ihr den Gegner noch effektiver unter Druck. So beißt sich Wer-Tiger Long in den Kopf des armen Widersachers fest und schleudert ihn einmal quer durch den Ring; Mitsuko wiederum schleudert den Angreifer erstmal in die Luft, um dann mit beiden Füßen in seinen Rücken zu




Hier geht viel zu Bruch: Mit besonders heftigen Kombinationen könnt Ihr sogar den Zaun um die Arena zerlegen.



Fiese Attacke: Hinterrücks greift sich Fox die bereits zum Biest transformierte Mitsuko.



Gefährliche Situation: Gelingt Long jetzt ein Volltreffer, fliegt Gado endgültig aus dem Ring.








Im "Survival Mode" müßt Ihr mit einer Energieleiste möglichst viele Gegner überwinden




Kopfschmerzen: Wenn sich's Hase Alice so bequem macht, sollte der Gegner Aspirin parat haben.




Vor der Verwandlung kommt Euch "Bloody Roar" wie ein "nettes Prügelspiel" vor, danach erst wird's richtig rasant!



Schnipp, Schnapp: Häschen Alice verliert bei dieser Attacke nicht nur ein paar Blutstropfen.

springen. Habt Ihr den "Beast"-Modus einmal aktiviert, schwindet zwar langsam die entsprechende Energieleiste, dafür tankt Ihr automatisch neue Lebenskraft. Steckt Ihr nur wenige Treffer ein, dürft Ihr zudem den "Rave"-Modus aktivieren, indem alle Schlagkombinationen noch schneller von der Hand gehen. Verläßt die Beast-Energie den grünen Bereich, transformiert Ihr zurück in die menschliche Figur – das Aufladen neuer Monsterkraft dauert allerdings nicht sonderlich lange...

Im Verlauf des Turniers macht Ihr in zehn verschiedenen Arenen halt (zwei davon sind versteckt). Alle sind mit einem Zaun begrenzt. Hämmert den Gegner oft genug gegen das Gitter oder schmeißt ihn gleich durch den Ring in die Ecke, zerbröselt die Begrenzung. Jetzt noch ein paar geschickte Tritte und der Widersacher landet außerhalb des Rings – die Runde geht an Euch.

Am Ende des Spiels wartet als obligatorischer Mega-Bösewicht die teufelsähnliche Uriko, die überhaupt keine Lust hat, Kleinbei zu geben.

Wird Euch die Keilerei gegen den Computer trotz achtfach verstellbarem Schwierigkeitsgrad und Blut-Option zu langweilig, muß ein zweiter Spieler her: Im "VS"-Modus darf sich jeder seine Figur aussuchen, die Stage wählen und sogar den Vorrat an Lebensenergie festlegen. Wer die besondere Herausforderung sucht, kämpft ein Match gegen die Zeit (je schneller Ihr den Gegner ausknockt, desto besser) oder versucht mit einer Energieleiste möglichst viele Monstermenschen zu besiegen. In jedem Fall werden Eure High-Scores und Einstellungen auf Memory Card gesichert. Als kleines Schmankerl findet Ihr im Options-Menü sogar eine umfangreiche Gallerie, in der alle Spielfiguren und einige Artworks im Interlace-Modus über den Bildschirm flimmern. Hier ist es auch möglich, die FMV-Abspänne jeder Figur anzuschauen soweit Ihr Uriko vorher mit dem entsprechenden Charakter besiegt habt. *ak*

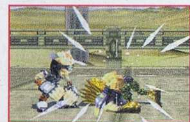



So sieht's in der letzten Stage aus, in der Ihr auf Teufelsmonster Uriko trefft...

**In anderen Spielen müßt Ihr komplizierte Cheats eingeben, um Big-Head- oder Baby-Modus einzuschalten. Bei "Bloody Roar" findet Ihr diese Optionen im entsprechenden Menü. Dort dürft Ihr Eure Figuren mit Wasserköpfen entstellen oder wie bei "Virtua Fighter Kids" antreten: Sowohl die Originalfiguren, als auch die verwandelten Alter-Egos, sehen mit kleinem Körper und großen Extremitäten besonders putzig aus.**



Im Options-Menü dürft Ihr statt des normalen Modus auch auf "Big Head" schalten...



...oder gleich den noch witzigeren "Kids"-Modus anwählen.



Schade: Die letzte Putzfrau hat mir dermaßen den Magen verdorben, daß ich mich zurück in meine menschliche Form transformieren mußte! Lieber hätte ich noch länger "Bloody Roar" gespielt: Die Verwandlungsoption ist schlichtweg genial und trennt den Hudson-Prügler vom Gros der Konkurrenz-Beat'em-Ups. Schlagkombinationen en masse, haufenweise Gags (nach einem Schlag in die Magengrube kommt's schonmal zur Entlehrung desselbigen) und acht unterschiedliche Biester garantieren eine willkommene Abwechslung zum "Tekken"-Alltag. Obwohl sich die Steuerung auf wenige Tasten beschränkt, lassen sich mannigfache Kombo-Attacken realisieren - selbst Anfänger blicken schnell durch. Spielerisch gibt's an "Bloody Roar" nichts auszusetzen - technisch weiß es dank fehlerfreier Grafik ebenfalls zu überzeugen.



ANDREAS KNAUF

SPIELSPASS **85%**

**BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL**

ブラッディロア

PRESS START BUTTON

©1997 HUDSON SOFT ©EIGHTING/RAIZING 1997

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | HUDSON SOFT |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 72% |

**Action-betontes Prügelspiel mit reichlich Kombo-Tricks und einfallsreichen Spielfiguren. Das Verwandlungsextra ist der Kick!**

AB 12




Aufgespießt: Wildschwein-Biest Mitsuko kennt keine Gnade mit allzu aufdringlichen Widersachern.




Im "Rave"-Modus werden Eure Schläge deutlich schneller

**Andere Versionen**

Umsezungen sind keine geplant.

**Entwickler:** Midway, USA • **Produzent:** David Schwartz • **Programmierung:** David Schwartz • **Grafik:** Andy Wilson, Francisco Gracia • **Sound:** Rob Atesalp

# Rampage World Tour



**Gags halten Euch bei der destruktiven Welt-Tournee zumindest kurzfristig bei Laune: Euer Monster reagiert mit sensibler Mimik auf die Unbill des Lebens. Während der Ausflüge bleibt den Mutanten nichts erspart: Die drei vom Gen-Labor werden abgefackelt, unter Strom gesetzt, in Wasser getaucht und in die Weichteile gekickt – kein Wunder, daß sie mies gelaunt sind!**

Liebevolle Animationen für Euer "Rampage"-Monster: Ein nettes Haustier!




Der übelriechende "Death Breath" bringt ganze Hochhäuser zum Einsturz. George dreht sich angewidert ab....



Trampolin-Stunde auf dem Botschaftsgebäude: Leider gehen die Dinger immer so schnell kaputt!




Jetzt geht's heiß her: Wer nicht aufpaßt, wird von einer Spezialeinheit mit Flammenwerfer gegrillt.

PS Während der Präsident der "Scumlabs International" die Presse mit den Worten "Alles halb so schlimm" beschwichtigt, brechen in den umliegenden Städten die Hochhäuser bereits reihenweise zusammen: Drei Techniker der obskuren Recycling-Firma wurden irrtümlich gefährlichen Substanzen ausgesetzt und walzen jetzt als tonnenschwere Mutanten durch die Umgebung! Als Gen-Gorilla George, Dino-Diva Lizzie oder Werwolf Ralph übernehmt Ihr allein oder mit einem Kumpel die Rolle der ausgeflippten Mutanten und sollt 130 Städte in Schutt und Asche legen. Das Problem dabei sind nicht die kreischenden Einwohner, denn die genehmigt Ihr Euch als Beilage zu den schmackhaften Hamburger-Buden. Die Gefahr liegt in den entschlossen anrückenden Armee-Streitkräften, die Euch mit Heli, Panzer und Flammenwerfer aus der Stadt vertreiben wollen. Den im Tiefflug vorbeiflappenden Hubschraubern schickt Ihr mit einem freundlichen Klaps zu den Fischen, die heftig ballernden Panzer rollen nach wütenden Tritten rauchend aus. Vorsicht ist mit technischen Geräten geboten: Die stets hungrigen Tierchen sollten besser nicht Toaster, Sofas oder Fernseher verspeisen, da dies zu Völlegefühl führt – angewidert spuckt die Monstermeute das ungenießbare Zeugs aus, während die Helis MG-Dauerfeuer schießen. Freßt Ihr Nationalflaggen, werdet Ihr zur Freßtour ins ferne Europa eingeladen – mit denselben ungastlichen Militärs im Rücken. Im Gegensatz zum Automatenvorbild können nur zwei Monster zugleich zum Trimm-Dich aufbrechen, eine Speicherfunktion merkt sich die gerade heimgesuchte Stadt. *cb*



Hausbesichtigung in Europa. Mit der 220V-Spannung der hiesigen Neon-Schilder haben die Monster arge Probleme.








Der Chef der "Scumlabs"-Labors schäumt, die Sekretärin notiert penibel das Ausmaß der Zerstörung. Rechts wird Ersatz für verlorene Forscher rekrutiert...

! Affe George spuckt angewidert eine verschluckte Telefonzelle aus, während die tolpatschige Dino-Dame Lizzie schmerzverzerrt mit brennenden Pfoten herumhüpft: Kurzzeitig ist "Rampage World Tour" (wie schon der Vorläufer "Rampage") ein Riesenspaß. Details en masse lassen Euch schmunzeln, doch spielerische Kniffe entdeckt Ihr kaum. Gezieltes Ausweichen ist genausowenig möglich wie diagonales Schlagen – schade, denn so seid Ihr den heldenhaft ballernden Söldner-Winzlingen hilflos ausgeliefert. Die große Tour ist bloße Augenwischerei, denn in jedem der 130 Abschnitte hüpft Ihr nur auf die nächstbeste Konstruktion und mampft nebenbei hysterische Einwohner. Respekt für die brillante Umsetzung des Anarcho-Spektakels, das leider schon im Original keinen Innovations-Blumentopf gewinnen konnte.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 53%

RAMPAGE WORLD TOUR

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 71%
SOUND: 59%

**Völlig abgedrehte Zerstörungsorgie mit Monster-Charme. Habt Ihr alle Gags gesehen, wird's mangels Finessen schnell öde.**

AB 12

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

# METROPOLIS

## VIDEO UND COMPUTERGAMES

## GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

## 0541 / 33515 - 11 / 22 / 33

### PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| BAPHOMETS FLUCH | 30,00 | 59,90 |
| BUST A MOVE | 20,00 | 49,90 |
| COMMAND & CONQUER | 30,00 | 59,90 |
| COOL BOARDERS | 30,00 | 59,90 |
| CRASH BANDICOOT | 40,00 | 69,90 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 40,00 | 69,90 |
| DISRUPTOR | 30,00 | 59,90 |
| FORMEL 1 | 30,00 | 59,90 |
| GUNSHIP | 20,00 | 49,90 |
| HEXEN | 30,00 | 59,90 |
| ISS SOCCER | 20,00 | 49,90 |
| KART DUELL | 30,00 | 59,90 |
| KONAMI OPEN GOLF | 15,00 | 39,90 |
| MICRO MACHINES V3 | 40,00 | 69,90 |
| NAMCO MUSEUM 4 | 40,00 | 69,90 |
| NBA LIVE´97 | 30,00 | 59,90 |
| PANDEMONIUM | 30,00 | 59,90 |
| PGA TOUR´97 | 30,00 | 59,90 |
| PENNY RACERS | 20,00 | 49,90 |
| PORSCHE CHALLENGE | 40,00 | 69,90 |
| RALLY CROSS | 40,00 | 69,90 |
| RAGE RACER | 40,00 | 69,90 |
| SIM CITY 2000 | 30,00 | 59,90 |
| SOUL BLADE | 40,00 | 69,90 |
| STAR GLADIATOR | 20,00 | 49,90 |
| NEED FOR SPEED | 40,00 | 69,90 |
| TEKKEN 2 | 40,00 | 69,90 |
| TUNNEL B1 | 30,00 | 59,90 |
| TWISTED METAL 2 | 30,00 | 59,90 |
| TRASH IT | 40,00 | 69,90 |
| WARHAWK | 20,00 | 49,90 |
| WING COMMANDER 4 | 40,00 | 69,90 |
| WIPE OUT 2097 | 30,00 | 59,90 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 20,00 | 49,90 |

### MEGA DRIVE GEBRAUCHT

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| DONALD IN M.M. | 25,00 | 49,90 |
| DYNAMITE HEADDY | 10,00 | 19,90 |
| EARTHWORM JIM 2 | 20,00 | 39,90 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 10,00 | 19,90 |
| GARFIELD | 25,00 | 49,90 |
| IMG TENNIS | 5,00 | 14,90 |
| INT.SUPER STAR SOC. | 25,00 | 49,90 |
| JURASSIC PARK 2 | 15,00 | 29,90 |
| MADDEN 96 | 20,00 | 39,90 |

### PLAYSTATION NEUE SPIELE

| | NEU |
|---|---|
| ABB´S ODYSEE | 99,90 |
| ACE COMBAT 2 | 99,90 |
| AGEBT ARMSTRONG | 99,90 |
| BAPHOMETS FLUCH 2 | 99,90 |
| BLEIFUSS 2 | 89,90 |
| BEAST WARS | 89,90 |
| COMMAND & CONQUER 2 | 89,90 |
| CROC | 99,90 |
| DISCWORLD 2 | 99,90 |
| FINAL FANTASY 7 | 109,90 |
| G-POLICE | 109,90 |
| MDK | 89,90 |
| NIGHTMARE CREATURES | 99,90 |
| NUCLEAR STRIKE | 99,90 |
| OVERBOARD | 99,90 |
| PERFECT WEAPON | 99,90 |
| RAPID RACER | 99,90 |
| RAYSTORM | 99,90 |
| RAY TRACERS | 89,90 |
| REAL BOUT FATAL FURY | 89,90 |
| RESIDENT EVIL DIR.CUT | 89,90 |
| TIGER SHARK | 99,90 |
| TOMB RAIDER II | 99,90 |

### PLAYSTATION-ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION-KONSOLE | 299.90 |
| 4 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| 360 X MEMORY CARD | 89,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| ANALOG PAD | 59,90 |
| JUSTIFIER GUN | 69,90 |
| MAD CATZ LENKRAD | 139,90 |
| NE-G-CON | 89,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

### NINTENDO 64

| | NEU |
|---|---|
| NINTENDO 64 DT. | 299,90 |
| WARGODS | 149,90 |
| EXTREME G | 149,90 |
| NBA HANG TIME | 99,90 |
| BLASTCORPS | 129,90 |
| PILOTWINGS | 119,90 |
| GOLDENEYE | 149,90 |
| DONKEY KONG RACING | 149,90 |

### SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| ACTRAISER | 10,00 | 29,90 |
| AERO THE ACROBAT | 10,00 | 29,90 |
| ALADDIN | 20,00 | 49,90 |
| BATMAN FOREVER | 20,00 | 49,90 |
| BRAINLORD | 20,00 | 49,90 |
| CASTLEVANIA IV | 10,00 | 29,90 |
| CHESSMASTER | 20,00 | 49,90 |
| COOL SPOT | 10,00 | 29,90 |
| DEMOLITION MAN | 20,00 | 49,90 |
| DIE SCHLÜMPFE | 20,00 | 49,90 |
| DONKEY KONG 1 | 30,00 | 59,90 |
| DRAGON | 20,00 | 49,90 |
| EMPIRE STRIKES BACK | 20,00 | 49,90 |
| FLASHBACK | 20,00 | 49,90 |
| FATAL FURY | 15,00 | 39,90 |
| FIFA'96 | 20,00 | 49,90 |
| ILLUSION OF TIME | 30,00 | 59,90 |
| INT`SUPERST.SOCC.2 | 40,00 | 69,90 |
| JURASSIC PARK | 15,00 | 39,90 |
| LAGON | 20,00 | 49,90 |
| LEMMINGS | 20,00 | 49,90 |
| MARIOKART | 20,00 | 49,90 |
| MARIOWORLD | 5,00 | 19,90 |
| MARIO ALLSTARS | 20,00 | 49,90 |
| NBA JAM | 15,00 | 39,90 |
| PARODIUS | 10,00 | 29,90 |
| RETURN OF JEDI | 20,00 | 49,90 |
| SECRET OF EVERMORE | 40,00 | 69,90 |
| SECRET OF MANA | 30,00 | 59,90 |
| SUPER GHOULS'N GH. | 5,00 | 19,90 |
| SUPER R TYPE | 5,00 | 19,90 |
| SUPER TURRICAN 2 | 20,00 | 49,90 |
| THEME PARK | 30,00 | 59,90 |
| WWF RAW | 20,00 | 49,90 |

### NINTENDO 64

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NINTENDO 64 | 125,00 | 199,90 |
| ADAPTOR | 15,00 | 29,90 |
| TUROK | 50,00 | 79,90 |
| WAVERACE | 40,00 | 69,90 |
| MARIOKART | 40,00 | 69,90 |
| CRUISIN USA | 40,00 | 69,90 |
| PILOT WINGS | 40,00 | 69,90 |
| STAR WARS | 40,00 | 69,90 |

### SEGA SATURN NEUE SPIELE

| | NEU |
|---|---|
| BEDLAM | 89,90 |
| BUG TOO | 99,90 |
| BATTLE STATION | 99,90 |
| CROC | 99,90 |
| DISCWORLD 2 | 99,90 |
| DARKLIGHT CONFLICT | 99,90 |
| DRAGON FORCE | 99,90 |
| FORMULA KARTS | 89,90 |
| INDEPENDENCE DAY | 99,90 |
| LAST BRONX | 99,90 |
| JOHN MADDEN NFL´98 | 99,90 |
| MAGAMAN X3 | 89,90 |
| MANX TT | 109,90 |
| PANDEMONIUM | 99,90 |
| PERFECT WEAPON | 99,90 |
| RESIDENT EVIL | 109,90 |
| RETURN FIRE | 99,90 |
| SATURN BOMBERMAN | 89,90 |
| SOVIET STRIKE | 49,90 |
| SONIC JAM | 99,90 |
| SHINING THE HOLY ARK | 99,90 |
| WARCRAFT 2 | 99,90 |
| WIPE OUT 2097 | 89,90 |

### SEGA SATURN ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| SATURN ACTION PACK | 449,90 |
| 6 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| BACKUP MEMORY | 109,90 |
| COBRA GUN | 89,90 |
| CONTROL PAD | 49,90 |
| MISSION STICK | 149,90 |
| RF UNIT | 49,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

### SUPER NINTENDO

| | NEU |
|---|---|
| DONKEY KONG COUNTRY | 69,90 |
| MARIOWORLD | 69,90 |
| DIE SCHLÜMPFE 1 | 69,90 |
| KÖNIG DER LÖWEN | 69,90 |
| DSCHUNGLEBUCH | 69,90 |
| KIRBYS FUNPACK | 119,90 |
| DIE SCHLÜMPFE 2 | 99,90 |
| FIFA 97 | 129,90 |

### SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| BREAK POINT TENNIS | 15,00 | 39,90 |
| BLAM! MACHINEHEAD | 30,00 | 59,90 |
| BUST A MOVE 2 | 20,00 | 49,90 |
| CHAOS CONTROLL | 10,00 | 19,90 |
| COMMAND & CONQUER | 30,00 | 59,90 |
| DARKSTALKER | 20,00 | 49,90 |
| DAYTONA USA | 20,00 | 49,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 30,00 | 59,90 |
| DISCWORLD | 15,00 | 39,90 |
| DRAGON HEART | 10,00 | 19,90 |
| EXHUMED | 30,00 | 59,90 |
| FIGHTERS MEGAMIX | 40,00 | 69,90 |
| F1 CHALLENGE | 20,00 | 49,90 |
| KING OF FIGHTERS´95 | 20,00 | 49,90 |
| LOST VIKINGS 2 | 40,00 | 69,90 |
| MASS DESTRUCTION | 40,00 | 69,90 |
| MR. BONES | 30,00 | 59,90 |
| NIGHTS + COTROLLER | 30,00 | 59,90 |
| PANZER DRAGOON 2 | 15,00 | 39,90 |
| PGA ´97 | 30,00 | 59,90 |
| SHELLSHOCK | 20,00 | 49,90 |
| SIM CITY 2000 | 20,00 | 49,90 |
| SEA BASS FISHING | 15,00 | 39,90 |
| SEGA RALLY | 20,00 | 49,90 |
| STORY OF THOR 2 | 30,00 | 59,90 |
| THE HORDE | 15,00 | 39,90 |
| THUNDERHAWK 2 | 20,00 | 49,90 |
| TORICO | 40,00 | 69,90 |
| TRASH IT | 40,00 | 69,90 |
| TOMB RAIDER | 30,00 | 59,90 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 40,00 | 69,90 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 20,00 | 49,90 |
| WORMS | 20,00 | 49,90 |

### NEO GEO CD GEBRAUCHT

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| NEO GEO CD | 140,00 | 219,90 |
| ART OF FIGHTING 3 | 40,00 | 69,90 |
| CROSSED SWORDS 2 | 20,00 | 39,90 |
| FATAL FURY 3 | 25,00 | 49,90 |
| KABUKI CLASH | 25,00 | 49,90 |
| METAL SLUG | 40,00 | 69,90 |
| SAMURAI SHOWDOWN 3 | 30,00 | 59,90 |
| SUPER SIDEKICKS 3 | 25,00 | 49,90 |
| WORLD HEROES PERF. | 25,00 | 49,90 |
| WINDJAMMERS | 20,00 | 39,90 |

### SONSTIGES

| | ANKAUF | VERKAUF |
|---|---|---|
| 3 DO | 75,00 | 129,90 |
| JAGUAR | 75,00 | 129,90 |
| MEGA DRIVE | 30,00 | 59,90 |
| GAMEBOY | 25,00 | 49,90 |
| SATURN | 150,00 | 229,90 |
| SUPER NINTENDO | 50,00 | 99,90 |
| CONTROL PAD SN/MD | 5,00 | 14,90 |
| ADAPTER SN | 10,00 | 19,90 |

## REAL 3 DO, GAMEBOY, PC-CD ROM, JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

### SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

### ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

### WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

### BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

### SONDERANGEBOTE

| SEGA SATURN | NEU |
|---|---|
| BLACK FIRE (US) | 49,90 |
| CHAOS CONTROL | 49,90 |
| CYBERIA | 49,90 |
| GHEN WAR | 49,90 |
| NIGHT WARRIOR | 49,90 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 49,90 |
| OLYMPIC SOCCER | 49,90 |
| RESURRECTION RISE 2 | 49,90 |
| SKELETON WARRIOR | 49,90 |
| STREETFIGHTER ALPHA | 49,90 |
| THE HORDE (US) | 39,90 |
| WORLD SERIES B BALL | 39,90 |

### PLATINUM NEU

| PLAYSTATION | NEU |
|---|---|
| AIR COMBAT | 49,90 |
| ALIEN TRILOGY | 49,90 |
| BUST A MOVE 2 | 49,90 |
| DESTRUCTION DERBY | 49,90 |
| FADE TO BLACK | 49,90 |
| RAYMAN | 49,90 |
| ROAD RASH | 49,90 |
| TEKKEN | 49,90 |
| TRUE PINBALL | 49,90 |
| TOSHINDEN | 49,90 |
| WIPEOUT | 49,90 |
| WORMS | 49,90 |

## TAMAGOTCHI

DER NEUE HIT AUS JAPAN !
DINKIE DINO 19,90 DM

## HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

FAX: 0541/33515-55

PlayStation

**PLAYSTATION VALUE EDITION**
Incl. 2 Pads + Memory Card
**NUR 333,- DM**

**LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50**
**33613 BIELEFELD TEL. : 0521 - 124207**

SEGA SATURN — Action Pack mit Tomb Raider **399,90 DM**

PlayStation — ohne spiel **299,90 DM**

PlayStation — Multi-Umbau **379,90 DM**

NINTENDO 64 — ohne Spiel **299,90 DM**

### VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

### PLAYSTATION MULTI UMBAU

**79,90 DM**

*Spielen Sje jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks !*

**Entwickler:** Hammerhead, England

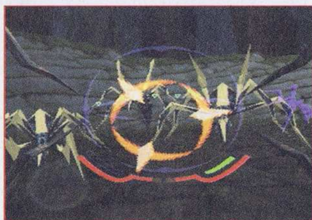
# Shadow Master



Monster-Attacke XXL: Aus einer Grube schraubt sich ein laserbestückter Mutantenschädel empor!



Ramba-Zamba: Technisch ist "Shadow Master" eine beeindruckende Demonstration der Playstation.



Die rot aufblitzende Energieanzeige bedeutet höchste Gefahr: Arachnoide knabbern an den Slicks!

## Technik-Bonbon:

**Durch eine spezielle Technik, das "Polygon-Subdividing", wird die Playstation-typische Texturverzerrung umgangen: Die Polygone werden in kleinere Flächen unterteilt, Verzerrungen tauchen kaum noch auf. Diese aufwendige Polygon-Bearbeitung läßt genügend Rechenleistung übrig, die Kreaturen des "Shadow Master" als komplexe Polygonobjekte darzustellen. Oft attackieren über 15 Wesen den Spieler auf einmal, – ohne merkliche Verlangsamung des Geschehens.**



Pfui Spinne: Jede der Feindkreaturen besteht aus bis zu 512 Polygonen.

PS Nur einmal in tausend Jahren wird die Menschheit von einem Bösewicht im Kaliber des "Shadow Master" heimgesucht: Dieses omnipotente Scheusal schickt eine tausendköpfige Armee grauenvoller Mutationen auf die sieben Planeten unseres Sonnensystems. Als letzter Verteidiger wehrt Ihr verzweifelt den Angriff der 80 verschiedenen Monstertypen ab. Die einzige Sprache, die Polygonspinnen, Alien-Hünen und Pflanzenkrieger verstehen, ist kombiniertes Dauerfeuer aus den Rohren Eures Angriffs-Buggies. Mit diesem Gefährt düst Ihr in der Ego-Perspektive durch die verwinkelten Gangsysteme von 16 ausladenden Welten, die Euch aus der Sicherheit befestigter Wüstenforts bis in mörderische Eisregionen führt. Zwar müßt Ihr einige Sicherheitstore durch richtige Code-Kombinationen öffnen, doch der Fokus Eurer Mission liegt klar in der Nonstop-Laserschlacht mit den zahlreich patrouillierenden Mutanten. Auf einem Radar erkennt Ihr, ob Ihr sorglos über eine Holzbrücke brettern könnt, oder ob die Ebene vor Euch mit unheimlichen Krakenwesen verseucht ist. Das seitliche Ausweichen wird dabei vom Schlittern Eures Buggies erschwert: Wegen des trägen Beschleunigungs- und Bremsverhaltens des Einsatzfahrzeugs müßt Ihr Abstand zu aggressiven Gen-Kämpfern halten, im Nahkampf seid Ihr der agilen, in Rudeln attackierenden Spinnenbrut unterlegen. Vorsichtig lugt Ihr an einer Säule hervor, um nach dem Feuern einiger Lasersalven wieder in Deckung abzutauchen. Nach zwei, drei Volltreffern explodieren die Krieger in einem wuchtigen Effektgewitter, Polygon-Einzelteile stieben zu hunderten in alle Richtungen und Lichtblitze illuminieren das Schlachtfeld. Mit spärlich verteilten Power-Ups rüstet Ihr sowohl Laser-Intensität als auch Sekundär-Plasma auf, doch in dem Maße Eurer Feuerkraft steigt leider auch die Chitin-Panzerung der realistisch auf Euch zu krabbelnden Insekten. Nach je einer Handvoll komplexer Labyrinth-Invasionen lauert Euch einer von drei Giganto-Bossen auf – den Showdown gegen den "Shadow Master" steht Ihr nur mit der richtigen Taktik durch. *cb*



Dem Boss-Kraken kommt Ihr durch ständigen Seitschritt bei: So erwischen Euch seine Kreissägen nicht!



Durch Kraftfelder geschützt und voller Haß: Der Herr der Schatten verbrutzelt Euch mit Elektroschocks!

! Absolute Spitzenklasse, was Psygnosis da technisch gebastelt hat. Beängstigend echt tapsen fette Spinnenrudel auf Euch zu, Alienkrieger schießen mit Leuchtspurmunition, und selbst wenn überraschend neben Euch zwei Meter große Laser-Blüten aus dem Asphalt schießen, bleibt die Grafikroutine schnell, flüssig und frei von Verzerrungen. Doch spielerisch bereitet Euch der "Shadow Master" weniger Freude: Die supergroßen Abschnitte müssen auf einen Rutsch durchballert werden, Eure Waffen bleiben auch aufgerüstet dem Feind unterlegen, und an spielerischen Einfällen hapert's ganz gewaltig. Nach zwei Stunden habt Ihr Euch an der revolutionären Grafik sattgesehen und mosert über die zähe Steuerung des Buggies: Ein hartes, monotones Action-Feuerwerk, bei dem Ihr zu schnell die Motivation verliert.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 67%

SHADOWMASTER

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| 85% | 73% |

**Beeindruckendes 3D-Gefecht gegen mörderische Insektenbrut: Laut, bunt und schnell, aber ohne Abwechslung.**

AB 12

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: NuFx, USA • Produzent: Pat Quinn • Programmierung: Joseph Guagenti, Edward Hellesen, Andrew Marrinson • Grafik: Dave Pasciuto • Sound: Brian Schmidt

# PGA Tour 98




"PGA 98": Sieht hübsch aus, läßt aber einen 3D-Ballflug (erneut) vermissen.

PS Mit pünktlicher Hartnäckigkeit locht EA Sports zum Weihnachtsgeschäft ein: „PGA Tour 98" ist bereits die dritte Golf-Inszenierung auf der Playstation und hält sich an die Richtlinien der Vorgänger. Uns erwartet eine gediegene Simulation mit PGA-Segen – 14 Profis stehen als „vorgefertigte" Spieler zur Wahl; wer will, darf eigene Golfer bzw. Golferinnen basteln. Diesmal stehen fünf 18-Loch-Kurse zur Wahl (Pebble Beach, Sawgrass, Colonial Country Club, Bay Hill Club und Scottsdale), ein halbes Dutzend Spielmodi sorgen zudem für Abwechslung. Grafisch gingen die Entwickler auf Nummer sicher: Die Standbild-Optiken sind zwar aus mehreren Blickwinkeln zu sehen, einen 3D-Ballflug erleben wir jedoch nicht. Dafür wurde die Präsentation aufgepeppt – nicht nur die FMV-Einspielungen der Golf-Anlagen und die Live-Reportagen vermitteln das Ambiente einer Highend-TV-Übertragung. *mg*

Bei den Schwung-Anzeigen wählt Ihr zwischen "Arcade" (Bild) und "Classic"

! EA Sports hat unseren Ratschlag beim Test von „PGA 97" befolgt und diesmal fünf Kurse auf CD gebannt - so ist's recht. Auch die übrigen „PGA"-Neuerungen stimmen mich wohlgesonnen, obwohl sie nichts grundlegend Neues bieten. Mir gefällt die geschliffene Präsentation: FMV-Schnipsel, Menüs, Live-Kommentare und Spiel-Optiken fügen sich harmonisch zusammen und vermitteln eine entspannte Atmosphäre. Allerdings frage ich mich schon, warum erneut der 3D-Ballflug fehlt und nicht die Highres-Auflösung der Playstation genutzt wurde. Verzichtet man auf den Special-FX-Schnickschnack, führt kein Weg an „PGA Tour 98" vorbei - außer man hat einen der Vorgänger und zählt sich nicht zu den maximalen Golf-Freaks. Klasse Spiel, aber (zu) wenig Neues!

MARTIN GAKSCH

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 67%
SOUND: 54%

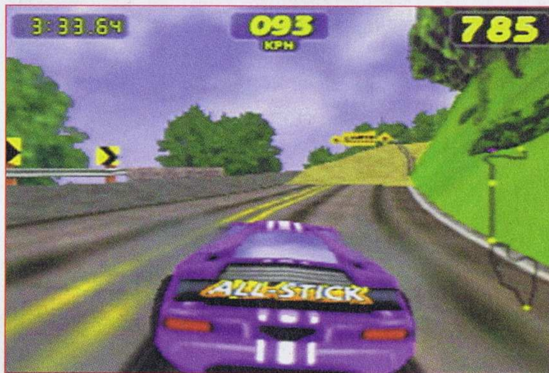
**Schnucklige Golf-Simulation für den engagierten TV-Putter: Spielerisch hochklassig, nur wenige Änderungen zum Vorgänger.**

AB 6

**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

**Spieldesign:** Cameron Petty • **Produzent:** John Ray (Automat), Bill Hindorff (N64) • **N64-Programmierung:** Ed Logg, Michael A. Kelly, Mikey Alexander • **N64-Grafik:** Kirk Young, Jose Erazo, Todd Papy, Greg Holt, Ace Miles, M. A. Kelly • **Sound:** David Reisner, Doug Brandon

# San Francisco Rush



Ortskundige Spieler biegen auf alternativen Routen in die Pampa ein. Für kurze Zeit wird das Straßenrennen zum Offroad-Sprint.



Seiteneinsteiger: Wer die Hauptstraße verläßt und alternative Wege zum Ziel wählt, erlebt die kalifornische Traumstadt aus ungewohnter Perspektive.

**Sein 25jähriges Bestehen feiert der Spielhallenpionier "Atari Games". Obwohl die Company schon in den 80er-Jahren von der Atari-Computer-Division abgespalten und in der Zwischenzeit mehrmals verkauft wurde (aktueller Besitzer: Williams/Midway), arbeiten dort noch viele Ur-Angestellte. Für die Nintendo-64-Umsetzung von**


"SF Rush"-Macher Ed Logg programmierte schon in den 70er-Jahren für Atari: "Asteroids"

**"SF Rush" ist z.B. Ed Logg verantwortlich, neben Ed Rotberg ("Battlezone"), Dennis Koble ("Sprint", 1976) und Howard "Lunar Lander" Delman einer der wichtigsten Designer der klassischen Atari-Frühzeit. Ed Logg schrieb u.a. "Asteroids" (1979) und "Centipede"; zwei Action-Oldies, die Playstation-Besitzer dank der "Atari Greatest Hits" in 1:1-Versionen erleben können. Auch die seltene Atari/Tengen-Fassung von "Tetris" für das NES (siehe Classic-Replay 12/97) wurde von Ed Logg entwickelt.**

N64 Die Automatenprofis bei Atari waren die ersten, die das günstige Preis/Leistungsverhältnis moderner 3D-Beschleuniger erkannten. Ihr Rennspiel "San Francisco Rush" schrieben sie dem im PC-Bereich verbreiteten Voodoo-Chip aufs Silicon. Praktisch, denn neben der im Vergleich zu Model 3 (Sega) und System 22 (Namco) billigen Arcade-Hardware, profitiert Atari auch von der technischen Verwandtschaft zu Heimgeräten. Die Umsetzungen kommen zügig: Nach der Nintendo-64-Version tauchen die 3D-Straßenzüge von San Francisco bald auf dem PC und der Playstation auf. In diesem Monat steht die N64-Fassung des brachialen Action-Rennspiels aber noch einsam im Ladenregal: Dank Mip-Mapping und perspektivisch korrekten Texturen war die 64-Bit-Konsole für eine zügige Umsetzung optimal geeignet.

"San Francisco Rush" ist ein Rennspiel, das noch tiefer in die dritte Dimension und eine virtuelle Wirklichkeit eintaucht als "Sega Rally" oder "Ridge Racer". San Francisco wurde aus Polygonen und fotorealistischen Texturen kartographiert, dann zogen die Designer sechs verschiedene Strecken durch das 3D-Modell. Neben den Hauptverkehrsadern ließ Atari viele Gassen und Abzweigungen offen, so daß Ihr Euch den kürzesten Weg zum Ziel Strecke für Strecke erfahren müßt. Die Straßen sind oft superbreit, manchmal biegt die äußerste Spur nach links ab – folgt ihr, und Ihr seht Eure Gegner erst nach einer Meile wieder. "San Francisco Rush" ist neben Konamis "GT Racing" das einzige Rennspiel, das Ortskenntnis erfordert und belohnt: Ihr holpert über einsame Waldwege und versteckte Tunnels – nur so könnt Ihr die ehrgeizigen, rücksichtslos rempelnden und drängelnden Konkurrenten abwimmeln.



Auf den Straßen von San Francisco herrscht Krieg: Auch Eure Karosserie ist nach wenigen Runden schrottreif.

Vom frisierten Kleinbus bis zum Sportwagen stehen acht Fahrzeuge zur Verfügung, die gleichzeitig vier Schwierigkeitsgrade repräsentieren. Euer Bolide steckt eine Menge ein, doch sein Aussehen verändert sich während des Rennens merklich. Erst ist der linke Kotflügel zerdellt, dann reibt Ihr Euch an der Leitplanke die rechte Seite ab. Hat Euer Wagen zuviel Schaden eingesteckt oder überschlagt Ihr Euch bei Tempo 300, detoniert Ihr in einem Feuerball, werdet aber mit ein paar Sekunden Verspätung zurück ins Rennen geschickt. Andere Fahrfehler laufen glimpflich ab, von einer Geisterhand werdet Ihr sanft zurück auf den Asphalt getragen.

Im Vergleich zu anderen Rennspielen (egal ob "Ridge Racer", "Top Gear Rally" oder "Explosive Rally") läßt "SF Rush" auch das letzte Quentchen Realismus fallen: Wie der Automat ist auch die Nintendo-Umsetzung eine Fun-Raserei ohne physikalischen Ballast. Der Wagen springt meterweit, überschlägt sich und beschleunigt sogar im Flug! Dicke Bremsspuren hinterläßt Euer Bolide in jeder Kurve (auch ohne



Tunneltrauma: Nur wer kaltblütig in die richtigen Abkürzungen biegt, hat beim Finish eine Chance.



San Francisco bietet Euch viele Alternativ-Routen: Nehmt im ersten Kurs die Rampe gleich nach der Golden Gate.



Noch auf derselben Strecke haltet Ihr Euch nach dem Tunnel und dieser weiten Kurve ganz links...



...und verlaßt die Straße genau hier: Brettert durch das Holzgatter auf einen kurzen Offroad-Abschnitt!

Blechparade: Trotz breiter Highways fliegen Euch die Gegner reihenweise um die Kühlerhaube.

Tiefflug durch Downtown: Links vor Euch purzeln die Konkurrenten durch die Luft, doch auch Ihr hattet schon lange keinen Asphalt mehr unter den Reifen.

Spiegelverkehrt & andersrum: Aus sechs Kursen werden 24 verschiedene Strecken.

Mit 140 km/h auf die Golden Gate: An Nebel haben sich die Einwohner von San Francisco und die N64-Besitzer ja gewöhnt...

Acht Boliden sind startklar – die Farbe Eurer Lackierung und die Art des Getriebes wählt Ihr im Startmenü.

Entweder Ihr ertragt im Zweispieler-Modus heftiges Grafikruckeln oder Ihr vernebelt die Landschaft – siehe Bild.

daß Ihr die Bremse anrührt), das Rumble Pak rüttelt ohne Unterbrechung – nicht nur beim Kontakt mit einem Gegner. Grafische Details werten das Gebolze auf: Eure Bremslichter flammen rot auf, wenn Ihr ins Eisen steigt, brauner Qualm umnebelt das Heck, wenn Ihr beim Start Eure Reifen wegradiert.
Sechs Strecken winden sich durch die kalifornische Bay Area; drei mehr als in der Automatenversion, aber eine weniger als im V1.12-Update des Spielhallen-Originals. Zählt man die Spiegel- und Rückwärtskurse dazu, haben die Entwickler 24 Strecken auf dem Modul versammelt. Ein Practice-Mode erlaubt es Euch, die meisten davon sofort anzuwählen. Hilfreich nicht nur, um die Schikanen kennenzulernen, sondern auch, um vorab nach Abkürzungen zu spähen. Auch die Geheimräume, in denen Ihr goldene Schlüssel findet (siehe rechte Randspalte) stöbert Ihr nicht im Rennen, sondern im Übungsmodus auf.
Neben dem Zweispieler-Modus auf waagerecht geteiltem Bildschirm findet Ihr in "SF Rush" alle anderen üblichen Rennspiel-Features, vier verschiedene Außen- und Innenperspektiven für das Rennen, Automatik- oder Handschaltung. Damit Ihr eventuell freigespielte Zusatz-Features Euren Kumpels vorführen könnt, dürft Ihr auf der Memory-Card einen individuellen Fahrer erschaffen. Team-Logo oder Porträt werden Eurem Alter-Ego aber nicht gegönnt. *wi*

Medium oder hard? Wie die Autos unterteilen sich auch die Kurse in Schwierigkeitsgrade.

! Ein US-Kollege behauptet, "San Francisco Rush" beruhe auf der Fahrpyhsik des Atari-Simulators "Hard Drivin'" - kann nicht sein, denn mit physikalischer Authentizität hat das Up'n'Down-Geremple genausowenig zu tun wie "Ridge Racer" mit einem Pferderennen. Ihr schwebt, rollt und schlittert durch China Town und Ashbury Heigh, stürzt ins Hafenbecken und werdet wie von Geisterhand auf den Asphalt zurückgetragen. Realismus? Vergiß es! Auf der Suche nach rohem Bolzvergnügen werdet Ihr jedoch fündig: Hier duelliert Ihr Euch mit einem Feld rabiater PS-Amokläufer und nicht mit zwei einsamen Konkurrenten wie z.B. in "Top Gear Rally". Die Grafik ist schnell, aber nicht fehlerfrei. Den N64-typischen Nebel will ich diesem Spiel ausnahmsweise nicht verübeln - zum echten Klima in San Francisco paßt das Hardware-schonende Wetter.

WINNIE FORSTER

Macht es wie die Action-Helden im Hollywood-Film und taucht unter dem Truck hindurch. Ihr fahrt auf eine Rampe...

...die Euch durch die Luft schleudert. Ihr landet auf einer befahrbaren Dachterrasse. Weiter geht's!

SPIELSPASS 70%

64 BIT

HERSTELLER
MIDWAY
SYSTEM
NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS
150 MARK

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| 68% | 49% |

**Höhenflüge und Rempeleien in den Straßen von San Francisco: Unrealistische Fun-Raserei mit vielen versteckten Abkürzungen.**

AB 12

## Atari

**kümmert sich rührend um alle Tüftler, Entdecker und kreative Spieler: Von der Dichte des N64-Nebels über die Windstärke bis zur Fahrzeuglackierung könnt Ihr in "SF Rush" alles justieren. Neben den vier Standard-Fahrzeugen lassen sich von Anfang an vier Alternativ-Karosserien anwählen; alle**



Goldene Schlüssel findet Ihr nur in abgelegenen Geheimräumen

**Strecken gibt´s außerdem in einer Rückwärts-, einer Spiegel- und einer doppelt verdrehten Variante. Damit nicht genug: Neben den Abkürzungen und Shortcuts findet Ihr in San Francisco auch Geheimräume, in denen goldene Schlüssel schimmern – sammelt alle ein, und weitere "Rush"-Features werden freigeschaltet. Eine zusätzliche Strecke, ein neuer Wagen? Viel Spaß bei der Schlüsselsuche in der nebligen Bay-Area!**

**Andere Versionen**
Eine Playstation-Version erscheint in wenigen Wochen.

**Produzent:** Jeremy Airley • **Design:** Rodney Relosa, Jeremy Airley, Brain McInerny, Kirk Tome, Eric Hart. • **Programmierung:** Eric Hart & Didier Malenfant • **Musik:** Richard Band & Rick Jackson • **Soundeffekte:** Wavegroup Sounddesign



# Clayfighter 63 1/3



Trubel auf den billigen Plätzen: Im Eistempel verfolgen zwei Schneemänner gespannt Euer Match und wenden sich bei harten Treffern entsetzt von Euch ab.



Shadowcombo: Die blau blitzenden 22-Treffer-Schlagserien parodieren "Streetfighter Ex Plus Alpha"-Hiebe.

**Sechs geheime Knetkrieger und der Endgegner Dr. Klin halten sich auf der Claymodo-Insel versteckt. Um gegen sie anzutreten, müßt Ihr Euch im Schwierigkeitsgrad "Psycho" allen Clayfighters stellen. Neben dem dicken Weihnachtsmann Sumo Santa gibt sich auch**






**Rülps-Experte Boogerman (bekannt aus dem gleichnamigen SNES-Modul) die Ehre. Freispielen könnt Ihr die geheimen Kämpfer nicht, da Ihr keinen Spielstand sichern könnt. Dafür werdet Ihr für glorreiche Kämpfe mit den entsprechenden Cheatcodes belohnt: Um die Schläger anzuwählen schmökert Ihr in der Last-Resort-Rubrik.**

N64 Die Clayfighter sind zurück: Während die Super-Nintendo-Vorgänger aufgrund ihrer plumpen Gags und Animationen für unfreiwillige Lacher sorgten, erwartet Euch im dritten Teil ein Gag-Feuerwerk der Superlative: Jedes Feature und jedes Special von "Clayfighter 63 1/3" wurde aus anderen Keilereien geklaut und ordentlich durch den Dreck gezogen. Neun wabbelige Kämpfer stehen zur Auswahl: Hasenzahnchinese Kung Pow imitiert die ratternden Tornadokicks von Streetfighter Ryu und Glacius' Bodenrutscher. Schneemann Mr. Frosty parodiert Zangiefs Bauchplatscher sowie Blankas Kugelattacke, Terminator Hoppy erinnert an Prototype Jack.

Ihr prügelt Eure Knetgegner aus der Seitenperspektive durch kunterbunte 3D-Arenen, die Feuertasten stehen für Tritte und Hiebe in drei Härteklassen. Durch gewohnte 90°-Drehungen beeindruckt Ihr Euren Gegenüber mit Regenwurm-helikopter und Hühnergeschossen, Combos setzt Ihr aus Opener-, Link- und Specialmoves zusammen. Habt Ihr ausreichend spirituelle Energie gesammelt, fegt Ihr den Feind mit einem blau blit-



Bei jedem Treffer verlieren Eure Helden Gebiß, Knochen und Rasseln.

zenden Supercombo (siehe "Streetfighter Ex Plus Alpha") vom Bildschirm. Das Kontersystem ist nicht so ausgefeilt wie das Angriffsspektrum: Bei Einzelschlägen gewinnt der erste Hieb, Supercombos kontert Ihr mit einem einfachen Special. Der "Clayfighter"-Schlagabtausch ist herrlich albern überzogen: Ihr feuert Euch 1200-Hit-Combos und ulkige "Claytalities" um die Ohren. Wie Bret Hart aus "WWF in your House" Herzchen verliert, so gehen Euren Schlägern in der Defensive Knochen, Rüben, Sushi-Messer oder ihr Gebiß flöten. Der Kampf ist übertrieben schnell, die kaum überblickbaren Handkantenserien nehmen das hämmernde Combofeeling auf die Schippe. Die Tempel-, Armycamp- und Fabrikarenen sind durch Tore und Fenster miteinander verbunden, so daß Ihr den Gegner durch mehrere Räume und Etagen prügelt. *oe*



In der Anleitung glatt vergessen: Mit den Zeigefingertasten weicht Ihr vor Schüssen in den Hintergrund aus.

"Clayfighter 63 1/3" ist kein Prügelspiel im herkömmlichen Sinne, sondern ein Combo-Gebolze, das seinesgleichen sucht: Eure Knetkämpfer bewegen sich höllisch schnell, mit den simplen Specials deckt Ihr Euren Gegenüber minutenlang mit Hieben ein. Dadurch wirken die Kämpfe hoffnungslos überzogen, Verlierer beziehen Prügel wie in keinem anderen Spiel. Für herzhafte Lacher sorgen die gnadenlos überdrehten Animationen (Schläge mit den Augen), ulkige Kampfarenen (Klobrillenburg), der englische Ringkommentator und die geschickten Seitenhiebe auf die Prügelspielkonkurrenz. Leider läßt das schlampige Kontersystem unfaire Treffer zu, gelegentlich verdecken Euch Kisten und Säulen die Sicht. Mehrspieler- und Trainingsmodi vermißt Ihr ebenfalls, der zweite Spieler klinkt sich im Arcademodus ein.



OLIVER EHRLE








It's Claytalitytime! Taumelt Euer Knetgegner benommen, beendet Ihr sein Leiden durch MG-Feuer, Axtwirbel oder den Fleischwolf.

64 BIT 128

SPIELSPASS 78%

ClayFighter 63 1/3

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ACCLAIM |
| SYSTEM | NINTENDO 64 |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| GRAFIK | 72% |
| SOUND | 79% |

**Prügelparodie: Höllisch schnelles, restlos überdrehtes Combo-Gebolze mit ulkigen Knetanimationen, aber schlampigem Kontersystem.**

AB 12

**Andere Versionen**
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Produzenten: Marc Aubanel, Bruce McMillan • Programmierung: Penny Lee, Michael Gust, Hong Chin u.a. • Grafik: David Adams, Lory Slavin u.a.




# FIFA '98 – Die WM-Qualifikation



Jetzt cool bleiben: Ihr habt die Wahl, ob Ihr volle Pulle draufhaltet oder den Keeper mit einem Heber überlistet.




Tolle Parade: Der Torwart wird ausschließlich vom Computer gesteuert – Ihr dürft nicht eingreifen.

**Werbung bei Sportveranstaltungen sind wir vom Fernsehen gewöhnt. Jetzt schlagen die Konzerne auch bei Videospielen zu: In „FIFA '98" prangen**



Geschicktes Product Placement: Die Banden sind voller Werbebotschaften.

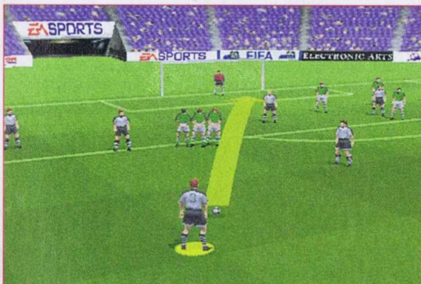
**Banner von renommierten Firmen wie Braun, JVC und Opel an der gesamten Spielfeldbegrenzung. Bleibt zu hoffen, daß Softwarefirmen erzielte Werbeeinnahmen an den Kunden weitergeben – sprich, die Spiele entsprechend günstiger anbieten.**



Das 98er-„FIFA Soccer" steht ganz im Zeichen der kommenden Fußball-WM und ist der Auftakt einer Spiele-Flut zum internationalen Millionen-Kick. Das Präsentations-Wunder zeigt sich gewohnt optionsreich: In Freundschafts- und Ligaspielen, WM-Qualifikation und -Endrunde rollt das Leder durch 16 original nachgebildeten 3D-Stadien. Über unzählige Menüs wird vom Wetter über die Aufstellung bis zur Steuerung alles erdenkliche eingestellt. Das mit der 97er-Ausgabe eingeführte Indoor-Turnier wurde gestrichen, ein Hallenmatch ist nur noch bei Freundschaftsspielen möglich. Jedes Team, das an der WM-Vorrunde teilgenommen hat, sowie die Spieler aus elf nationalen Ligen wurden von den EA-Scouts erfaßt, bewertet und in einer Datenbank abgelegt. Paßt Euch die vorgegebene Aufstellung nicht, wechselt Ihr Spieler von der Ersatzbank ein oder investiert das Vereinsvermögen auf dem Transfermarkt.

Während die Mannschaften ins Stadion einlaufen, werdet Ihr von altbekannten TV-Stimmen begrüßt: Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch kommentieren die Begegnungen. In altbewährter FIFA-Manier kicken, grätschen und flanken die Spieler den Ball über den Platz. Dabei gingen den Programmierern die Buttons aus: Um alle Hackentricks, Dribblings und Torschüsse auf den acht Knöpfen unterzubringen, wurden einige Knöpfe doppelt belegt und miteinander verknüpft. Beispielsweise müßt Ihr für eine 360°-Drehung R2 und X gleichzeitig drücken. Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad kommt Ihr mit einfachen Pässen und Schüssen zurecht – wer auf dem „Weltklasse"-Level antritt, muß alle Finessen beherrschen.

Bei Freistößen zoomt die Kamera hinter den ausführenden Kicker, via Pfeil stellt Ihr Richtung und Stärke des Schusses ein. Ist der Weg zum gegnerischen Tor frei, visiert Ihr via Steuerkreuz (immer relativ zur gewählten Kameraperspektive) eine Ecke an, mit R1 und R2 gebt Ihr dem Ball Effet. Der fetzige Titeltrack hat übrigens Top-10-Qualität – der Song stammt von „Blur". *au*




Bei Frei- und Torabstößen wird Power und Richtung des Schusses über einen Pfeil justiert.

„FIFA '98" hält, was „NHL 98" versprochen hat: Technische und spielerische Verbesserungen merzen die Schwächen des Vorgängers aus und heben den Spielspaß in Prädikats-Regionen. Das Scrolling ist zwar immer noch nicht flüssig, doch insbesondere die hochauflösende Grafik, lebensechte Animationen und die ausgefeilte Steuerung lassen mich über diesen Lapsus hinwegsehen. Das Spieltempo wurde im Gegensatz zur 97er-Version erhöht, die Kicker reagieren besser auf die Steuerung. Probleme gibt's (wie immer) mit dem Torwart. Kein Feldspieler schießt solche Böcke wie der Mann mit der Nummer 1: Torabwurf direkt vor die Füße des Gegners oder Aufnehmen des Balls außerhalb des 16-Meter-Raums mit den Händen sorgen für Ratlosigkeit und ärgerliche Gegentore.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 85%

FIFA 98 Road to World Cup

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 81%

**Technisch und spielerisch verbesserter Nachfolger mit lizensiertem WM-Modus. Derzeit der beste Playstation-Kick.**

AB 6

















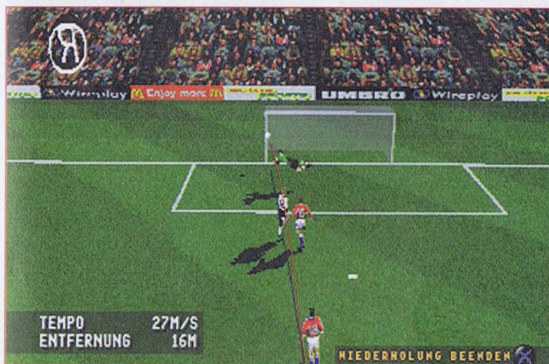

"FIFA Soccer '98" – Der Weg durch die Menüs: Bis das Leder rollt, müssen in den Haupt- und Untermenüs zahlreiche Parameter gesetzt werden.

**Andere Versionen**

Umsetzungen für Saturn und Nintendo 64 erscheinen in Kürze. Der Vorgänger "FIFA Soccer '97" wurde in MAN!AC 2/97 mit 84% Spielspaß getestet. Nach heutigen Maßstäben werten wir das Spiel auf 77% ab.

Entwickler: Gremlin, England • Produzent: Tony Casson • Programmierung: Dave Sowerby, Lee Hickey, Mick Lister • Grafik: Michael Hirst, John Cartyle, Ali Davison, Steve Camber • Sound: Kev Saville, Colin Anderson, Fiona Robertson

# Actua Soccer 2




In der Wiederholung zeigt die rote Linie die Flugbahn des Balles an



Der rot markierte Spieler zeigt seine Bereitschaft zur Ballannahme.

PS Die Fußball-WM wirft ihre Schatten voraus: Neben „FIFA '98" dribbelt sich mit „Actua Soccer 2" eine weitere Fußballsimulation in die Kaufhausregale. 64 Nationalmannschaften treten in vier unterschiedlich starken Ligen oder einem Pokalwettbewerb an. Alternativ vergnügt Ihr Euch beim Elfmeterschießen. Natürlich präsentiert sich auch der jüngste Sproß aus der „Actua Sports"-Serie komplett in 3D. Wie schon beim ersten Teil hilft die Markierung Eures Spielers bei der Steuerung: Ein Quadrat beispielsweise signalisiert den besten Zeitpunkt für eine Flanke, um mit Flugkopfball oder Fallrückzieher zu punkten. Leider finden alle Begegnungen auf dem gleichen Spielfeld statt, das Ihr aus zehn Kameraperspektiven bewundert. Dabei sieht man die Akteure meist steil von oben, bei der Orientierung hilft der eingeblendete Radar. Das Optionsmenü erlaubt alle notwendigen Änderungen: Für Taktik, Spielerwechsel und Wiederholung stehen die gängigen Parameter zur Wahl. Erfreulicherweise wird das analoge Joypad unterstützt und erlaubt eine wesentlich feinfühligere Steuerung. Via Multitap dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten, ein (miserabler) deutscher Reporter kommentiert. *au*

! Geschwindigkeit ist nicht alles: „Actua Soccer 2" rauscht zwar in beeindruckendem Tempo flüssig über den Bildschirm, doch leider geht dabei jede Übersicht verloren. Dribbeln ist praktisch sinnlos, und so artet das Spiel in ein wildes Rumgebolze aus. Lieber den Ball nach vorne dreschen als hinten ein Tor zu kassieren. Ähnlich spielt auch der Computer: Das wilde Paß-Spiel der Playstation-CPU läßt Euch kaum eine Chance, im Zweikampf den Ball zu erobern. Nicht einer der zehn Blickwinkel erlaubt ein taktisch kluges Spiel, da alle Ansichten zu steil sind. Ein weiter Paß ist unmöglich: Bis ich mich auf dem Radar orientiere, ist der Ball längst wieder beim Gegner. Da hilft auch die gute technische Ausführung nicht weiter. Gegen "FIFA" & Co hat "Actua Soccer" nicht die geringste Chance.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 59%

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | GREMLIN |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK 72% | SOUND 55% |

**Wenig niveauvoller Kick'n'Rush-Fußball ohne Tempolimit. Mangelnde Übersicht vereitelt den taktischen Spielaufbau.**

**Andere Versionen**
Konsolen-Adaptionen sind nicht geplant. Der erste Teil wurde ich MAN!AC 5/96 mit 58% Spielspaß getestet.

**Entwickler:** Pitbull Syndicate, GB • **Produzent:** Chris Downend • **Programmierung:** Jim Parr, Chris Kirby, Michael Troughton, Robert Troughton, Darren T., Ian Copeland • **Grafik:** Richard Beston, Steve Dietz, Gareth Pugh, David Taylor, Kevin Preston, Jonathan Kay • **Sound:** Pete Hewitson, Tommy Tallarico

# Test Drive 4
















Fünf enorm lange Cruising-Kurse werden befahren: Rundkurse stehen nicht zur Wahl.

**Im Gegensatz zu vielen anderen 32-Bit-Rennspielen wird die "Test Drive 4"-Streckengrafik unter der Fahrt "gestreamt", also flüssig nachgeladen. So befahrt Ihr in jedem Land (siehe oben) kilometerlange Landstraßen und Stadtkurse. Diese Technik geht leider auf Kosten der Musik: Statt Digital-Musik quäkt anspruchsloses Minimal-Getrommel aus dem Lautsprechern.**




Die penible Kollisionsabfrage hebt Euch mit jedem Stoßstangenkontakt aus der Bahn: Die Konkurrenz braust auf und davon!

PS-Sammler angloamerikanischer Kultkarossen kennen das Problem: Kaum hat man den Motor auf Vordermann gebracht, ist der Sommer vorbei und das gute Stück rollt zurück in die Garage – Regen und Schnee möchte kein PS-Liebhaber seinem Sammlerstück zumuten. Dank "Test Drive 4" herrscht jetzt ganzjährig optimales Cruising-Wetter: Zehn teuflisch motorisierte Kutschen (u.a. von Chevrolet und Dodge) werden auf fünf 20-Kilometer-Strecken auf Kolben und Öldruck geprüft, nebenbei staubt Ihr "Pitbull", "Master", "Challenge" und "Meisterschafts"-Cup ab. Aus sechs Perspektiven steuert Ihr Eure klassischen oder hochmodernen Kutschen durch verzwickte Serpentinen in England, unternehmt kurvige City-Touren durch San Francisco und Washington und rutscht in japanischen Kyoto ins Bankett. Gegenverkehr und Polizeistreifen sind die Erkennungszeichen der "Test Drive"-Spiele: Weicht Ihr den Geisterfahrern nicht im Sekundenbruchteil aus oder schlittert Ihr einen Tick zu schnell um die Kurve, überholt Euch die eigene Hinterachse oder das Chassis überschlägt sich in einem Meter Höhe. Während Ihr mühsam zurücksetzt und erneut den Motor hochjagt, brettern Eure Gegner grinsend davon: Eine Leiste am oberen Bildrand zeigt die Distanz zu Checkpoint und Konkurrenz. Bei Beschleunigungsrennen auf der Geraden schaltet Ihr mit präzisen Kommandos hoch, das Vollbild-Duell benötigt ein Link-System: Da es keinen Splitscreen-Modus gibt, treten zwei Fahrer auf einer Konsole nacheinander an. Das transparente "Ghost Car" markiert die Fahrt des ersten Spielers, Solo-Fahrer nutzen diesen Modus zum Üben. *cb*

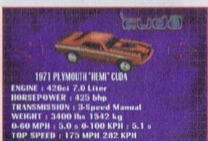


Nur am Anfang liegt das Teilnehmerfeld dicht beisammen: Die fixen CPU-Fahrer sind gleich über alle Berge!



Aus der erhöhten Perspektive habt Ihr die beste Übersicht. Auf Wunsch zoomt Ihr stufenweise bis ins Cockpit.







Drei von zehn klassischen US-Cars: Grafisch machen die 32-Bit-Modelle ihren Vorbildern alle Ehre, sind aber alle recht ähnlich zu steuern.



Sportliches Kuppeln lernt Ihr in "Quarter-Mile"-Beschleunigungsduellen: Leider wird nach jedem Durchgang neu geladen!

Cruising-Fans mit Ami-Faible frohlocken: Endlich mal 'ne Original-Chevelle ausfahren! Doch die flüssige Highspeed-Jagd hat mehr Roststellen als die Corvette auf dem Meringer Autofriedhof. Ob mit oder ohne sorglos dahindümpelndem Zivilverkehr, schon ein klitzekleiner Fahrfehler führt zu zeitraubenden Pirouetten und Überschlägen. Wieder auf der engen Straße, müßt Ihr auf Schnitzer Eurer Konkurrenz hoffen, denn nur mit Lenker-Perfektion bekommt Ihr den vor Euch brausenden Superfahrer kaum noch vor den Kühler. Lange Ladezeiten (auch beim Neustart) erinnern an endlose Stunden bei der Kfz-Zulassung, monotone Motorengeräusche erschweren die Konzentration bei der Kurvenanfahrt. Trotzdem erleben Auto-Fetischisten eine realistische Testfahrt mit High-End-Technik und (empfehlenswerter) Analog-Pad-Unterstützung.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 72%

TEST DRIVE 4
DRÜCKEN SIE START

HERSTELLER: ACCOLADE
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 76%
SOUND: 54%

**Wer sich im Crash-Kurs keine blauen Flecken holt, genießt eine umfangreiche virtuelle Testfahrt mit noblen Ami-Kutschen.**

AB 6







Spektakuläre Crashs von Spieler und CPU-Cruisern trösten etwas über den Frust hinweg: Selbst als Dritter seid Ihr gut gefahren und habt ordentlich Grund zum Feiern!

**Andere Versionen**
Neben einer PC-Version sind keine weiteren Umsetzungen geplant.




400.000 "Hits" pro Woche

www.logon.de/maniac

# LINE EDITION

**SONY PLAYSTATION:**

| | |
|---|---|
| Colony Wars DT | 89,90 |
| Final Fantasy DT/US ab | 109,90 |
| Tomb Raider 2 DT | 109,90 |
| Other Life Azure Dreams | 139,90 |
| Samurai Shodown 4 JP | 139,90 |
| Einhänder (Square) | 149,90 |
| Front Mission 2 JP | 149,90 |
| Front Mission Altern. JP | 149,90 |
| Nectaris JP | 149,90 |
| Chocobo Magic Dungeon | i.V. |
| Resident Evil 2 US u JP | i.V. |
| Sokaigi (Square) | i.V. |

**SEGA SATURN:**

| | |
|---|---|
| Daytona CCE PLUS JP | 119,90 |
| Dead or Alive JP | 129,90 |
| Fatal Fury RB Special ab | 129,90 |
| Grandia JP (Dez) | 129,90 |
| Langrisser 4 JP | ab 129,90 |
| Machi (Splatter Adv) JP | 129,90 |
| Shining Force 3 JP | 129,90 |
| Thunderforce 5 JP | 139,90 |
| Yu-No (Anime Erotik JP) | 149,90 |
| X-Men vs Streetfighter | 159,90 |
| Panzer Dragoon RPG | i.V. |
| VC+House o.t.Dead Demo | i.V. |

**NEO-GEO:**

Module, CDs und Hardware lieferbar!

**SUPER NINTENDO:**

Viele Rollenspiele lieferbar, z.B. Rudras Treasure, Final F. 5, Bahamut Lagoon, uvm!

**NINTENDO 64:**

| | |
|---|---|
| Diddy Kong Racing DT | 119,90 |
| Yoshi Island 64 | i.V. |
| Zelda 64 | i.V. |

**MAGAZINE:**

| | |
|---|---|
| Gamefront DT | 5,80 |

**JETZT VORBESTELLEN!**

Resident Evil 2 (PSX, Januar)
Grandia (Saturn, Dezember)
Panzer Dragoon RPG (Saturn)
Lustige 3D Spiele (Saturn)
Parasite Eve (PSX, Square)

**Komplettlösungen/Movelisten**

Final Fantasy 7, Tobal No2, Dragon Force, Dracula X uvm!

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal DM 40,00.

**LINE EDITION Medienvertrieb**
**Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt**
**✆ 07033 / 80237**

# GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Wir **kaufen** laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Game Boy und PC-Spiele.

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

**Tel/Fax: 05561/3094**

# SPACE

V•e•r•s•a•n•d

**(0 74 76) 4 68**

**PLAYSTATION**

| | | |
|---|---|---|
| Castlevania | US | 119,- |
| Crash Bandicoot 2 | US | 99,- |
| Final Fantasy 7 | DT | 109,- |
| Pandemonium 2 | DT | 89,- |
| Time Crisis + Gun | DT | 139,- |
| Tomb Raider 2 | DT | 99,- |
| Fighting Force | DT | 99,- |

**NINTENDO 64**

| | | |
|---|---|---|
| Bomberman 64 | DT | 89,- |
| Diddy Kong Racing | DT | i.V. |
| Extreme G | DT | 139,- |
| Golden Eye | DT | 149,- |
| Lylat Wars | DT | 139,- |
| NFL Quaterback 98 | US | 149,- |

Porto und Versand 10,- DM ab 200,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

# Test 'N Take

**Computer- & Videospiele**

030 - 46 40 44 11 Versand s.unten
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

**Nintendo 64 299,95**

| | | |
|---|---|---|
| **Blast Corps** | dt | **109,95** |
| Bomberman | dt | 99,95 |
| Clayfighter | dt | 139,95 |
| Diddi Kong Racing | dt | 99,95 |
| F1 Pole Position | dt | 139,95 |
| **Intern. Superstar Soccer** | dt | **119,95** |
| Lamborghini* | dt | 139,95 |
| Mario Kart | dt | 89,95 |
| Mischief Makers* | dt | 99,95 |
| **MultiRacing Champ.** | dt | **129,95** |
| NBA Hangtime | dt | 129,95 |
| StarFox/LylatWars | dt | 119,95 |
| Star Wars | dt | 129,95 |
| Top Gear Rally | dt | 129,95 |
| **Turok (uncut)** | e | **119,95** |
| Wave Race | dt | 89,95 |

**PlayStation 299,95**

| | | |
|---|---|---|
| Ace Combat 2 | dt | 94,95 |
| Actua Soccer 2 | dt | 89,95 |
| **Agent Armstrong** | dt | **89,95** |
| Ark of Time* | dt | 89,95 |
| Ball Blazer | dt | 89,95 |
| Baphomets Fluch 2* | dt | 94,95 |
| Battle Arena Toshinden 3 | dt | 94,95 |
| Beast* | dt | 89,95 |
| Caesar's Palace* | dt | 89,95 |
| Castlevania* | dt | 89,95 |
| Colony Wars | dt | 94,95 |
| Croc | da | 89,95 |
| Crash Bandicot 2* | dt | 94,95 |
| Devil's Deception | dt | 89,95 |
| **Dynasty Warriors** | dt | **89,95** |
| FIFA '98 - WM Qual. | dt | 89,95 |
| Fighting Force | dt | 89,95 |
| **Final Fantasy 7** | dt | **109,95** |
| G-Police | dt | 109,95 |
| Grand Auto Theft* | dt | 89,95 |
| Herc's Adventure* | dt | 89,95 |
| Int. Superstar Soccer Pro | dt | 99,95 |
| Jersey Devil | dt | 89,95 |
| Jurassic Park - Lost World | da | 89,95 |
| Magic the Gathering* | dt | 89,95 |
| Marvel Super Heroes* | dt | 89,95 |
| **MDK** | dt | **99,95** |
| Micro Machines V3 | dt | 99,95 |
| Monster Trucks | dt | 99,95 |
| Moto Racer* | dt | 89,95 |
| NASCAR '98 | dt | 89,95 |
| NBA Hangtime* | dt | 99,95 |
| NHL '98 (EA) | dt | 89,95 |
| **NHL Breakaway '98** | dt | **89,95** |
| Nightmare Creatures* | dt | 94,95 |
| Nuclear Strike | dt | 79,95 |
| **Oddworld-Abe's Oddy.** | dt | **74,95** |
| Overblood | dt | 89,95 |
| Overboard | dt | 89,95 |
| **Pandemonium 2** | dt | **89,95** |
| Pang Collection* | dt | 89,95 |
| Rapid Racer | dt | 94,95 |
| Ray Storm | dt | 94,95 |
| Ray Tracer | dt | 94,95 |
| Rebel Assault II | dt | 99,95 |
| **Resident Evil Director Cut** * | dt | **89,95** |
| Risiko* | dt | 89,95 |
| Rock 'N Roll Racing* | dt | 89,95 |
| Soulblade | dt | 99,95 |
| **Streetfighter EX Plus** | dt | **89,95** |
| Suikoden | da | 99,95 |
| Swagman | dt | 89,95 |
| Syndicate Wars | dt | 89,95 |
| Test Drive 4* | dt | 89,95 |
| Theme Hospital* | dt | 89,95 |
| Time Crises | dt | 159,95 |
| Total Driving | dt | 89,95 |
| Touring Car Champ. | dt | 89,95 |
| Transport Tycoon | dt | 89,95 |
| **V Rally** | dt | **89,95** |
| VR Pool | dt | 89,95 |
| Warcraft 2 | dt | 89,95 |
| Wing Commander IV | dt | 89,95 |
| Wing Over | dt | 89,95 |

**Saturn**

| | | |
|---|---|---|
| Last Bronx | dt | 99,95 |
| Resident Evil | da | 99,95 |
| Sega Touring Car | dt | 109,95 |
| Worldwide Soccer '98 | dt | 99,95 |

Alien Trilogy, **BATohshinden2**, Burning Road, Bust a Move2, D, Destruction Derby, Fade to Black, Lost Vikings2, NBA Live96, PGA96, Po'ed, **Rayman**, RoadRash, RidgeRacer, Starfighter 3000, **Track&Field**, Tekken, TruePinball, je 49,95

Wir wünschen allen fröhliche Weihnachten und ein gutes neues Jahr 1998.




109,95*




109,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich ! **Ab 400 DM Ratenkauf möglich.**

**030-627 09 154**
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr.214-216, 12049 Berlin
im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1 Std kostenlos !

Händleranfragen sind willkommen.

Produzent: Ken Lockley • Grafik: Brian Flanagan, Jerry Oldreive, Andy Sandham, Gary Tonge & Darren Wakeman
Programmierung: Mark Avory, Neil Topham & Dave Long • Musik: Martin Iveson & Anthony Wheeldon




# Fighting Force

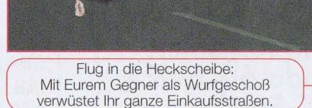
**Ein kompromißloses Quartett: Die Statur Eurer Schläger bestimmt nicht nur die Wucht der Hiebe, sondern auch welche Gegenstände Ihr hochheben und werfen könnt: Während Smasher Tonnen und Motorblöcke schleudert, beeindruckt Mace mit flotten Keulencombos.**




Kommt an meine Brust: Mit ausgestreckten Armen reißt Ihr vier Rocker gleichzeitig zu Boden.




Spezialeinheit im Anmarsch: Der Hubschrauber liefert knatternd ein paar Schläger ab und verschwindet wieder im Hintergrund.



Flug in die Heckscheibe: Mit Eurem Gegner als Wurfgeschoß verwüstet Ihr ganze Einkaufsstraßen.



Hawk



Mace



Alana



Smasher

Gangsterboß Zeng brütet in seinem Insel-HQ über biomechanischen Schlägerdroiden und eisernen Pöbelmechs, mit denen er sein Schreckensreich erweitern möchte. Ein Quartett schlagfertiger Helden stellt sich dem Unterweltkönig entgegen: Die wendige Mace überrascht mit schnellen Combos, die langbeinige Alan streckt mit ihrem gesprungenen Drehkick gleich mehrere Gegner nieder. Der durchtrainierte Hawk verbindet kräftige Hiebe mit langen Schlagserien, Muskelprotz Smasher gelingen maximal drei Handkanten in Folge, die dafür einige blaue Flecken hinterlassen: Sie zusammen bilden die "Fighting Force".
Allein oder zu zweit macht Ihr Euch auf die Suche nach Zeng: Euer Weg führt durch den schwerbewachten Zeng-Tower, die Parkanlagen, U-Bahnhöfe und Straßen der umliegenden Metropole. An U-Bahnhof und Straßenkreuzung wählt Ihr zwischen zwei Pfaden, die Euch via Stealthbomber oder Luftkissenboot auf Zengs Insel führen. Bewaffnete Rocker, Profikiller und Söldner fallen Euch auf Eurem Weg an: Mit Hieb- und Trittcombos mischt Ihr die Bösewichte auf, liegt ein Feind am Boden, tritt Euer Held automatisch nach. Wollt Ihr einem Verbrecher richtig wehtun, packt Ihr ihn beim Schlavittel und bearbeitet ihn mit Tritten und Ellenbogenstößen, um ihn anschließend mit einem mächtigen Wurf in Computer-Schränke, Scheiben oder Mülltonnen zu schleudern. Hinzu kommt je ein Bodenrutscher und Sprungkick pro Held, sowie eine energieraubende Superattacke für prekäre Situationen. Seid Ihr den Zengschergen mit bloßen Fäusten nicht gewachsen, krallt Ihr Euch herumliegende Eisenstangen, Glasflaschen, Baseballschläger und Messer, ballert mit Schrotflinte und Panzerfäuste. Je nach Statur Eures Kämpfers dürft Ihr auch schwere Koffer, Kisten, Autoreifen, Motorblöcke und Tonnen schleudern. Kommt Ihr ins Schwitzen, knackt Ihr mit ein paar Hieben einen Cola-Automaten und genehmigt Euch einen Schluck. Für ernste Wunden findet Ihr Verbandskästen in versteckten Kisten. *oe*





Frieden schaffen mit vielen Waffen: Um Euch der finsteren Schergen von Gangsterboß Zeng zu erwehren, greift Ihr zu Eisenstange, Feuerwehraxt und Pistole.

Die Prügelwanderung "Fighting Force" begeistert alle, die sich in Duellarenen eingeengt fühlen: Steuerung, Geschwindigkeit und die Gegnerstärke harmonieren, durch bloßes Drehen verteilt Ihr Combos gleich auf mehrere Gegner und watscht Euch so aus engster Bedrängnis frei. Das umfangreiche Schlagsortiment verhindert Dauerfeuerlangeweile, mit der Panzerfaust fühlt Ihr Euch wie Chuck Norris in "Delta Force". Auch das Demolieren von Autos und Möbeln macht höllisch Spaß. Der Non-Stop-Action zum Trotz bleibt der Kampf flott und ruckelfrei. Nur zwei Mini-Mängel kann man "Fighting Force" anlasten: Geworfene Gegner reißen ihre Kumpels nicht mit sich, ein Feature das bei Genrekollegen für "Bud Spencer"-Stimmung sorgte. Außerdem bietet die starre Kamera gelegentlich zu wenig Übersicht auf anstürmende Gegner.



OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 79%

FIGHTING FORCE
©&™ Core Design Limited 1997. ©& Published by Eidos Interactive Limited 1997. All Rights Reserved.

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | EIDOS |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 71% |

**Brutale Massenkeilerei in 3D: Demoliert Gegnervisagen und Möbel mit Axt und Pistole. Technisch solide, spielerisch ausgereift.**

AB 18








Harte Hiebe, coole Drinks: Nachdem Ihr liegende Punks und Bodyguards zusammengetreten habt, erfrischt Ihr Euch mit einer Cola aus dem Automaten.

**Andere Versionen**
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

**Entwickler:** Warp, J • **Produzent:** Kenji Eno • **Spieldesign:** Kenji Eno, Yasushi Nirasawa, Yuji Sakamoto • **Programmierung:** Hideki Miura, Naoya Sato • **Grafik:** Shosaburo Tateishi, Fumito Ueda, Hirohiko Sugamura u.a. • **Sound:** Michael Nyman, Tak Ogawa u.a.

# Enemy Zero

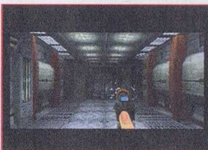


FMV-Rätsel: Im Quartier eines toten Kameraden forscht Laura nach Hinweisen.

Das Raumschiff Aki kehrt aus dem Weltall zurück, die Mannschaft ruht noch friedlich im Kälteschlaf. Doch kurz vor der Landung auf der Erde geht ein Ruck durch das Schiff und der Notalarm reißt Eure Spielfigur Laura Lewis aus dem Schlaf. Über Videophon beobachtet Laura, wie ein Crew-Kamerad von einem unbekannten Lebewesen zerstückelt wird. Ihr beschließt, der Gefahr auf den Grund zu gehen, bevor auch der Rest der Mannschaft den Tod findet.

Die klaustrophobische Situation ist aus „Alien" bekannt: Ihr erkundet flüssig zoomende 3D-Gänge, aber auch geschlossene Räume, die Ihr aus vorberechnetem FMV-Winkel seht. Hier wird jede Drehung und Bewegung als kurze Renderanimation eingespielt. Bedient Laura Computer-Equipment oder knackt ein Code-Schloß, bewundert Ihr die Aktion ebenfalls als Full-Motion-Video. Die in Echtzeit berechneten Gänge zwischen den Quartieren hingegen sind verwinkelte Labyrinthe, in denen Ihr Euch frei bewegen könnt.

Euer Feind ist unsichtbar, lauert aber überall. Nur mit Eurem Peil-Sonar hört Ihr die Aliens. Benutzt Euren Strahler sparsam, denn die Energie Eurer Waffe ist begrenzt. In den 3D-Gängen könnt Ihr schießen, doch nur in einem geschlossenen Raum ist es möglich, den Spielstand zu speichern, auf Euer Mini-Inventory zuzugreifen oder via Bordcomputer mit Kollegen zu quatschen. *us*



Nur mit einem mickrigen Laser gerüstet, lauft Ihr durch die verlassene 3D-Raumstation.

„Enemy Zero" imitiert gekonnt das "Alien"-Ambiente, enthält aber die typischen FMV-Spiel-Probleme: Rätsel beschränken sich darauf, einen Gegenstand durch endlos lange, öde Korridore zu schleifen. Euer Laser ist die unhandlichste Schußwaffe der Videospielgeschichte: Drückt Ihr zu lange den Ladeknopf, fällt der Energiepegel auf Null zurück – bevor Ihr wieder einen Schuß abgeben könnt, hat Euch ein unsichtbares Alien gefressen. Auch die Idee der Tonpeilung, das spielerische Novum von "Enemy Zero", geht nach hinten los: Ihr hört ein "Ping" und könnt nur raten, wo sich das Monster befindet. Lahmer Bord-Computer, Blindgänger als Waffe und gemeine Save-Restriktionen: Spielspaß kommt trotz der adretten Hauptfigur und der qualitativ guten FMV-Szenen nie auf.

OLIVER EHRLE

**SPIELSPASS** 37%

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 64% |
| SOUND | 33% |

**FMV-Adventure der traurigen Art: Die ansprechende Atmosphäre wiegt das müde Rumgelaufe und die öden Rätsel nicht auf.**

AB 16

**Andere Versionen**
Es sind keine Umsetzungen geplant.

**Entwickler:** Runecraft, GB • **Programmierung:** Ian Richards, Dave Lago • **Grafik:** Andy Noble, David Tolley

# Risiko




Eingraben und Stellung halten: Bei Schnellstart-Partien sind Armeen bunt verstreut. Umgehend Unterstützung schicken!




Ein großer Pluspunkt des 32-Bit-"Risiko": Zahlreiche Optionen sorgen für lange Nächte!




Charmant umgesetzt: Wie im Brettspiel kullern auch während der spannenden Video-Schlachten die Würfel.

**Entscheidend wird bei längeren "Risiko"-Feldzügen vor allem die Kartentausch-Option: Glücklicherweise können vor der Schlacht dieser und andere wichtige Parameter konfiguriert werden. Übrigens: War in früheren Brettspiel-Versionen noch von "Erobern" und "Vernichtung" die Rede, wurde die Formulierungen der Aufträge sowohl im Brettspiel als auch in dieser Umsetzung deutlich abgemildert. Seit einigen Jahren geht's nur noch um die "Befreiung" besetzter Länder.**

Der Weg zum Ruhm: Hier werden Auftragslage und Kartenwerte festgelegt.



Kanonendonner und Pulverdampf künden von der entscheidenden Offensive Eures Amerika-Korps: Per FMV-Einspielung schießt Eure Artillerie das feindliche Fort sturmreif und überrennt die linke Flanke des Schlachtfeldes. Glücklicherweise hat Euer General die richtige Taktik festgelegt, der Feind ballert ins Leere.. "Risiko" auf der Playstation beschränkt sich nicht auf die Umsetzung des Strategie-Brettspiels, bei dem sich bis zu vier Spieler die Welt unter den Nagel reißen und Massenangriffe durch Würfelglück entschieden werden. Bei der neuen "Ultimativ"-Variante versuchte Spielzeugriese Hasbro, durch zusätzliche Spielelemente dem Hobby-Napoleon mehr Einflußmöglichkeiten zu verschaffen. Beim Auffüllen dezimierter Besatzungsarmeen (etwa am Anfang der Runde) postiert Ihr in gefährdeten Ländereien wehrhafte Forts. Plant Ihr dagegen Raubzüge, erweitert ein General die strategischen Möglichkeiten der tumben Söldnerschar. Vor der Schlacht wählt Ihr auf gut Glück eine von mehreren Strategien. Lodernde Banner symbolisieren anschließend die Verluste, nach dem Kampf werden die überlebenden Truppenteile auf die löchrige Front verteilt. Weitere Gimmicks in der neuen Version sind Hauptstädte, Naturkatastrophen und die Möglichkeit, unterlegene Verbände zu evakuieren, Kriegsgefangene auszutauschen und strategische Bündnisse zu schmieden. Wie beim klassischen Spiel konfiguriert Ihr wichtige Parameter wie Armee-Werte für drei eingetauschte Gebietskarten. Speichern ist jeweils am Anfang des Zuges erlaubt. Geht die Übersicht verloren, klärt Euch ein Blick auf die politische Karte über isolierte Divisionen und Mehrfronten-Situationen auf. *cb*




Wird Euch der Mehrfrontenkrieg zu unübersichtlich, prüft Ihr die Gesamtlage auf der Weltkarte




Ultimatives Risiko: Ihr wählt eine der Angriffsvarianten, ein FMV-Filmchen zeigt den Aufmarsch der Truppen.




Jubel nach der Schlacht: Durch schlaue Führung eines Generals sind auch überlegene Feindkräfte angreifbar.

! "Risiko" ist ein einsteigerfreundlicher Instant-Strategiespaß. Allerdings spielt das Glück sowohl in der Klassik- als auch in der unübersichtlichen Ultimativ-Variante eine wichtige Rolle. Mißlungen ist der Versuch, durch Offensivstrategien mehr Einfluß auf's Geschehen zu nehmen. Ihr klickt auf eine Angriffsvariante und hofft das Beste - zwischen den Zügen erfrieren Eure Divisionen dafür im neuen Zufalls-Schneesturm und Besatzungstruppen werden willkürlich von Rebellen dahingemetzelt. Doch General "Glück" und auch die zähe Menüführung können Euch den Spaß am Mehrfrontenkrieg nicht nehmen: Oft klickt Ihr gelangweilt die Züge der Feind-Generäle weg und verpaßt dadurch Kartentausch und Bündnisschluß. Alleinstehende Risiko-Fans marschieren los - wehrhafte CPU-Heere und atmosphärische Schlachtenklänge rufen zu den Waffen! CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 75%

RISIKO – Das große Strategie-Spiel

HERSTELLER: HASBRO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 61% SOUND: 79%

**Solide Umsetzung des Brettspiel-Hits: Aufreibende Schlachten und Strategie-Hochspannung trotz einiger Detailschnitzer.**

AB 12

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.




Mit Speck fängt man Mäuse: Ahnungslos läuft der wütende Ritter in eine Eurer tödlichen Spießfalle.

# Devil's Deception

PS Neid und Haß regieren die mittelalterliche Welt von "Devil's Deception": Nachdem Euch der eigene Bruder den Mord am königlichen Vater in die Schuhe geschoben hat, entkommt Ihr dem Henker nur durch einen Pakt mit der Hexe Astarte. Das alte Weib teleportiert Euch in die unheimliche Festung der Verdammnis, wo Ihr den dämonischen Burgherren in seine eigene Fallgrube führt und an seiner Stelle das Kontrollzentrum übernehmt.
Als neuer Hausherr lockt Ihr diebische Schatzsucher und hinterlistige Ritter in die Falle: Per Übersichtskarte erweitert Ihr die Festung mit neuen Kerkern und installiert Fangkäfige, Falltüren und Todesspieße, die Ihr später in flotter 3D-Perspektive manuell auslöst. Dabei fungiert Ihr gleichzeitig als Mäusespeck und Auslöser für die Fallen, passiert Euer Schwert-schwingender Gegner eine festgelegte Markierung, bringt Ihr Euch in Sicherheit und drückt auf den Feuerknopf. Neben dem gewöhnlichen Dieb besuchen Euch wüste Kopfgeldjäger und überhebliche Kriegsherren, die mit Zauber und Waffengewalt nach Eurer Energie trachten. Um nach der dritten Schlacht nicht kläglich zu verenden, tauscht Ihr gefangene Recken gegen Energie und Goldtaler. So könnt Ihr neue Fallen erwerben und Euer Labyrinth erweitern. Auch für tote Helden habt Ihr Verwendung: Im Burgkerker schnibbelt Ihr aus glanzvollen Rittern blutrünstige Werwölfe und Zombies. *oe*



OLIVER EHRLE

! Tecmo erfüllt mir einen Kindertraum, denn Burgen mit fiesen Todesfallen habe ich schon im Sandkasten ertüftelt. Das Anlocken, Massakrieren und Eintauschen von Eindringlingen hält Euch für zwei bis drei Wochen in der Burg gefangen, dann habt Ihr die quadratisch geschachtelten Räume und die kantige Polygonoptik satt. Die 3D-Sequenzen sind erfreulich flott, die Steuerung orientiert sich an 3D-Shootern. Ideal für Einsteiger: Die Menüs erklären sich von selbst, Hektik kommt kaum auf.

**Auf der Monsterjagd bedient Ihr Euch außergewöhnlicher Fangmethoden: Während herabfallende Käfige und geheime Fallgruben zum Jägerlatein gehören, sind der gewaltige Titanstampfer (siehe Bild) und das mörderische 100-Tonnen-Gewicht dem Cartoon-Labor entliehen.**




SPIELSPASS 74%

HERSTELLER: SUNSOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 65%
SOUND: 68%

**Todesspieße installieren und Zombies zusammenflicken: Ungewöhnliche Ritterjagd mit unspektakulärer Grafik und simpler Steuerung.**

AB 16

**Andere Versionen**
Es sind keine weiteren Versionen geplant, den Importtest ("Tecmo's Deception") findet Ihr in MAN!AC 2/97.

**Entwickler:** Empire, England • **Spieldesign:** Adrian Barritt • **Programmierung:** Adrian Barritt, Champie, Adrian Page • **Grafik:** Graham Rice



# Timeshock



Ein mechanischer Greifarm trägt die ins Lock geschossenen Kugeln zur Zeitspule.

Die rechte Outlane beschert Euch Quickshot-Boni, außerdem findet Ihr Zeitzonen-Souvenirs.

"Timeshock" im Überblick: Die zwei inneren Rampen um den grünen Kristall laden die Energie für Zeitreisen in vier Epochen. Tückisch sind die äußeren Rundläufe, die mit Quickshots locken.



Das Crystal-Hole in der Mitte startet Aktionsmodi und Zeitreisen.



Vier Perspektiven sind im Optionsmenü wählbar, alle zeigen den Tisch komplett.



Nur mit RGB-Anschluß lesbar: Die Original-Spielanleitung in Mikro-Schrift.




Detail-Wut: Der authentische Testmodus mit hunderten von Prüf-Funktionen.

**Nach "The Web" ist "Timeshock" der zweite Flipper von den Simulationsprofis "Empire". Beide Flipper sind mit akribischer Liebe zum Detail gerendert und verfügen über alle modernen Funktionen "echter" Spielhallenflipper. Während "The Web" noch an unausgewogenem Layout und teils nicht erkennbaren Einschuß-**




Pinball-Simulationen von Pinball-Liebhabern: Das "Pro"-Logo.

**bahnen krankte, polierte man "Timeshock" sowohl stilistisch als auch spielerisch deutlich auf. Im Gegensatz zu anderen Flipper-Simulationen ("True Pinball", "Tilt", "Digital Pinball") erwirbt der "Timeshock"-Käufer allerdings nur einen Tisch – üblich sind Compilations mit mindestens vier grundverschiedenen Layouts.**



"Timeshock" ist eine Simulation für den Flipperpuristen: Kein panisches Scrolling, keine wuselnden Polygon-Winzlinge auf dem Spielfeld, sondern eine realistische Pinball-Maschine, wie Ihr sie in jeder besseren Spielhalle findet. Die Detail-Liebe der englischen Entwickler führt bis in das authentische "Operator"-Menü, in dem Ihr Licht- und Sound-Tests ablaufen laßt, Kugelzahl und Zeitlimits einstellt, sowie umfangreiche Spielstatistiken durchforstet.




Zeitmaschine noch nicht geladen: Bei voller Energie habt Ihr die Chance auf den Zeitreise-"Frenzy".

Verhindert den Zeitschock: Nur durch Sammeln von vier Kristallsplittern in vier verschiedenen Zeitzonen und anschließendem Gewinn des "Timeshock Frenzy"-Multiballs stoppt Ihr die vernichtende Antizeit-Reaktion. Neben dieser Hauptaufgabe sammelt Ihr durch "Quickshots" (über die rechte Außenrampe), "Awards" (linke Außenrampe) und "Scans" (Kristall-Loch in der Mitte des Feldes) massenweise Punkte – entsprechende Target-Abschüsse vorausgesetzt. Ladet Ihr durch mehrfache Rampenläufe Eure Zeitmaschine auf 100% und plaziert drei Bälle im Lock, bewegt Ihr Euch per "Time Travel"-Kristall durch Urzeit, das alte Rom, Gegenwart und Zukunft. In jeder dieser Zonen spielt Ihr unterschiedliche "Exploration"-Modi wie Dino-Jagd über die Rampen oder Minensuche via LED-Display.

Doch das sind nur die Grundregeln des Profi-Flippers, erst nach vielen Stunden Übung knackt Ihr jede lohnende Combo auf dem prall mit Features gefüllten Interlace-Spielfeld. Anfänger spielen nur mit einem Ball im "Novice"-Modus mit 120 Sekunden Unverwundbarkeit. *cb*

Flipper-Rendering in einer neuen Dimension: Mit bemerkenswerter Detailtreue ist "Timeshock" der authentischste Konsolen-Pinball. Der Spielablauf ist exakt wie in der Arcade-Halle, vom Multiplikator-Setup bis zum "Frenzy"-Multiball wurden alle modernen Features akkurat nachgebildet. Melodiöser Rocksound motiviert Euch zu längeren Zeitreisen, emotionslos genuschelte Sprachsamples dämpfen allerdings den Enthusiasmus. Zwei Kritikpunkte verhindern eine höhere Wertung: Zum einen würde das verschachtelte Feld durch (abschaltbare) Hinweis-Pfeile anfängerfreundlicher, zum anderen hätten sich die Entwickler mit weiteren Tischen kein Bein ausgerissen - was Virgin und Sega gelang, wird für die Empire-Profis wohl auch machbar sein. Dank der hyperrealistischen Ballphysik kommt trotzdem kein Pinballer am "Timeshock" vorbei.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 79%

timeshock!

HERSTELLER: EMPIRE
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 82%
SOUND: 72%

**Bis zum Exzess ausgetüftelter Profi-Flipper, der mit zahlreichen Geheimnissen motiviert. Für Anfänger etwas unübersichtlich.**

AB 6

**Andere Versionen**
Die PC-Version ist seit längerem erhältlich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Spieldesign: Pat Rhelan • Programmierung: Jim Tebutt, Phil Rankin, Jake Habgood, Paul Hiley, Alex Ferrier • Grafik: Syd Franklin, Dave Lewis, Matt Sandford, Nick Tipping, Mick Hurst • Sound: Stuart Ross, Raymond Usher, Allan Walker

# Judge Dredd


Nach dem Volltreffer dematerialisieren sich die Cyber-Schurken ebenso schnell wie sie gekommen sind.


Keine Atempause für die schießenden Richter: Permanent beamen sich neue Ganoven vor Eure Lichtpistole!


Geschafft: Nach dem Endlos-Shootout auf schwirrendem Helikopter wird eine FMV-Explosion abgespielt.

**Zwei Konzepte von Game-Gun-Shootern wurden bei "Judge Dredd"**


Laßt Gnade walten: Gelb bekleidete Zivilisten sind tabu!

**kombiniert. In FMV-Schießbuden wie "Maximum Force" ballert Ihr auf digitalisierte Sprites: Inmitten eines vorberechneten Renderfilms gilt nur die Unterscheidung "Treffer" oder "Kein Treffer". Das "Time Crisis"-Prinzip dagegen setzt auf Echtzeit-3D mit Polygon-Gegnern, denen Ihr quasi interaktiv in verschiedene Körperteile schießt. Leider nutzt "Judge Dredd" die Polygon-Vorteile nicht aus, denn das Spiel erkennt weder mehrfache Hits noch verschiedene Trefferzonen.**

PS Alarm in der futuristischen Mega-City: Ein größenwahnsinniger Manager setzt zur finalen Machtübernahme von Polizei, Justiz und Verwaltung an. Die "Judges", trotz ihres Namens keine Richter in Robe und Perücke, sondern hochtrainierte Kampfmaschinen, sind in zwei Lager gespalten: Ein Teil der Supercops mit der Lizenz zum Standgericht kämpft auf Seiten der alten Ordnung, die andere Gruppe schießt im Auftrag der zwielichtigen Banker auf ehemalige Kollegen. Mit Eurer Lichtpistole (auch das Namco-Guncon 45 wird unterstützt) bahnt Ihr Euch als Comic-Held "Judge Dredd" gegen massiven Widerstand den Weg zum Zentralbüro der Bösewichte.


Sogar im Nahkampf attackieren Euch todesmutige Cyborgs: Bleibt cool und zielt auf den Kopf!

Vor jedem Abschnitt verfolgt Ihr professionelle Videos mit den Aktionen der Protagonisten, anschließend sorgt Ihr selbst per Stahlmantelgeschoß für Gerechtigkeit. Während Ihr per Video-Sequenz einen vorgegebenen Weg durch Fabrik-Komplexe und Hightech-Bars beschreitet, attackieren Euch Polygon-Cyborgs aus dem Nichts: Mit grellen Lichtblitzen materialisieren wild ballernde Cyborgs direkt vor Eurer Waffenmündung, zusätzlich schießen dunkle Judges aus Fenstern und sich öffnenden Toren. Nur mit schnellen Reaktionen verhindert Ihr Abzüge an Eurer Energieanzeige, durch Schießen neben den Bildschirm ladet Ihr Euren Peacemaker durch. Trotz Polygon-Optik könnt Ihr die Schurken nicht mehrere Male beschießen – nach einem Treffer verschwinden sie mit kurzem Aufleuchten von der Bildfläche. Braucht Ihr Hilfe im Kampf gegen Selbstschußanlagen, FMV-Render-Helis und Karate-Cyborgs, achtet Ihr auf per Pfeil markierte Hintergrundobjekte: In Neonröhren und Chemiefässer sind Boni wie Medi-Kits (erfrischen Judge auf 100%), Schrapnell-Granaten und Smart-Bomben versteckt. Nach jedem der je vier Abschnitte in den fünf Bezirken von Mega-City wird Eure Punktzahl per Abschuß-Statistik errechnet. Verzichtet besser auf das Erschießen von herumflitzenden Zivilisten, um beim Gesamturteil über den Highscore ein Wörtchen mitreden zu können! *cb*




Vor jedem Abschnitt brütet der korrupte Mega-City-Funktionär (links) über Gegenmaßnahmen: Doch Dredd bahnt sich unaufhaltsam den Weg ins Büro des Bösen...

! In "Judge Dredd" braucht Ihr nicht Nerven, sondern Handgelenke aus Stahl. Der Arm des Gesetzes schmerzt im stupiden Baller-Marathon bereits nach zwei Minuten - die Zielabfrage ist so träge, daß Ihr nur durch ständiges "Triggern" die Schurken aus den Fabrikhallen pustet. Offenbar hat die Playstation vor lauter FMV-Nachladen und Polygon-Berechnungen keine Zeit mehr für direkte Steuerung. Rätselhaft, wieso trotz Polygon-Gegnern keine Knie-, Arm- und Beinschüsse à la "Time Crisis" möglich sind - gerade Mehrfachtreffer bereiten doch in diesem Genre am meisten Spaß! Die FMV-Fahrt durch düstere Rendergewölbe ruckelt dezent, nur versteckte Bonussymbole sowie zahlreiche zerstörbare Fenster und Monitore bringen etwas Pfiff in die Sci-Fi-Schlacht. Urteil des MAN!AC-Judges: Schuldig wegen Langeweile!


CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 45%

JUDGE DREDD

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 55%
SOUND: 57%
AB 18

**Monotones Lichtpistolen-Geballer ohne Idee oder Innovation. Träge Zielabfrage zwingt zum ermüdenden Dauerfeuer.**

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

# The Note




Alle Bildschirmtexte wurden eingedeutscht, die Sprache ist in Englisch.

PS Als abenteuerlustiger Journalist Akira begebt Ihr Euch auf die Suche nach vier vermißten Kindern. Die Recherchen führen Euch zu einem unheimlichen Haus in Europa. „The Note" sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist trotz kleiner Ballereinlagen aber in erster Linie ein Adventure. Zusammen mit Partnerin Angela durchstreift Ihr das Gemäuer auf der Suche nach entführten Kindern. Ihr sammelt Wertgegenstände, Waffen und mystische Artefakte, verrückt das Mobiliar und kämpft gegen Wölfe, Fledermäuse und Zombies.

Um die Sache etwas schwieriger zu machen, tickt während des Abenteuers die Uhr mit. Manche Rätsel können nur zu bestimmten Tageszeiten gelöst werden, andere Aufgaben müssen innerhalb einer festgesetzten Frist erledigt sein. Habt Ihr Euch verlaufen, hilft ein Blick auf die Karte. Alle bereits besuchten Räume sind darauf eingezeichnet. Wurde Akira von Ratten angeknabbert oder von Untoten vergiftet, frischt Ihr seine Lebensenergie mit Heilsalben wieder auf. Geht die Wundertinktur oder die Munition zur Neige, stattet Ihr dem Laden im Dorf einen Besuch ab und erneuert Eure Vorräte. Im Hotel dürft Ihr Euch gegen einen geringen Obulus ausschlafen, Verletzungen kurieren oder Ihr überbrückt eine längere Wartezeit. Für bare Münze sorgt der Verkauf von Silberringen und Gold-Kettchen, die Ihr erlegten Monstern abknöpft. *au*



Die trägen Zombies sind leicht zu erlegen und richten wenig Schaden an

! Ich wär' so gern' ein "Resident Evil" - bei "The Note" gruselt's mich höchstens vor den lausigen Animationen der Monster! Zombies staksen unmotiviert in Eure Richtung, Wölfe springen in Zeitlupe durch die Räume. Zu allem Unglück hat Akira wohl bisher nur mit seiner Kamera "geschossen", denn mit einem Gewehr trifft er nicht einmal einen direkt vor ihm stehenden Gegner. So nagen schon kleine Ratten und Fledermäuse arg an Eurer Lebensenergie. Zudem erwachen bereits erlegte Monster immer wieder zum Leben und vergällen Euch das letzte Quentchen Spielspaß. Nicht zu vergessen, daß die Steuerung unter einer übertrieben genauen Abfrage leidet: Liegt ein Gegenstand nicht pixelgenau in der Mitte des Bildschirms, könnt Ihr ihn weder untersuchen noch mitnehmen.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 47%

HERSTELLER: SUNSOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 52% SOUND: 48%

**Langweiliges 3D-Echtzeit-Adventure ohne jedes Highlight. Wegen der miesen Steuerung schnellt der Furstfaktor in ungeahnte Höhen.**

AB 16

**Andere Versionen**
Derzeit sind keine Unsetzungen geplant.

Entwickler: Mesalogic, USA

# Maximum Force








Da geht die Post ab: Jede Kiste kann unter Feuer genommen werden, das Cabriolet habt Ihr eigenhändig perforiert.



Als Kammerjäger in der Bonusrunde: Ballert alle herumwetzenden Schaben auf Eurem Schreibtisch ab!

**Bonusräume** erreicht Ihr durch Beschießen spezieller Ziele im Hintergrund.



U-Boot-Alarm: Die Gewässer hier sind komplett vermint und voller Haie!

Obige Treibmine etwa führt Euch in eine witzige Unterwasser-Runde, bei der Ihr tauchende Blondinen vor Haien schützt. Insgesamt finden Baller-Profis über 35 solcher Mini-Spielchen.




Terroristen-Spezialität: Überraschend taucht ein Gangster auf und zieht Euch den Gewehrkolben über die Dienstmütze!

PS Bei terroristischen Aktionen kennt die Midway-Spezialeinheit nur eine Devise: "Maximum Force" wird angewandt, denn nur mit brutaler Gewalt können Waffenlager ausgehoben, generalstabsmäßige Banküberfälle verhindert und die kriminelle Gefahr endgültig eliminiert werden.
Drei lange Actionmissionen haben die Einsatzleiter auf Euren Dienstplan gesetzt.
Während Euer Weg mit dynamischen FMV-Kamerafahrten durch überlaufene Schalterhallen und schwer befestigte Hafendocks vorgegeben ist, bleibt das Ausknocken der Schurken Eure Aufgabe: Im Akkord reißt Ihr Eure Dienstwaffe hoch und schießt auf die hinter Regalen und Kisten hervorspringenden Gangster. In einer makaberen Mini-Animation spritzt Pixelblut, doch im Eifer des Gefechts habt Ihr für solche Details kein Auge. Die militärisch hochgerüsteten Gangs haben offensichtlich weder Nachwuchs- noch Nachschubsorgen und stoppen Euch mit MGs, Granaten und Sturmgewehren.
Ein Problem für Schnellfeuer-Fans stellen verwirrte Passanten dar, die panisch ins Bild stolpern und bei Fehlschüssen Eure Leben dezimieren. Damit Ihr Eure Treffsicherheit überwacht, wird nach jedem Abschnitt eine Statistik eingeblendet: Zielgenaue Schützen erhalten einen Punktebonus für Serientreffer. Zahlreiche Hintergrundobjekte wie Kisten, Tonnen und Fenster können ebenso zerbröselt werden wie leuchtende Patronen-Symbole. Erstere führen Euch oft zu Geheimabschnitten (siehe Randspalte), letztere sorgen für massive Leistungssteigerung Eurer heißgeschossenen Waffe. Mit Dauerfeuer, Explosivgeschossen und größerem Magazin rückt Ihr der Bande effektiv zu Leibe, leider halten die Power-Extras nur bis zum nächsten Lebensverlust. *cb*




Hilflose Banker, knallharte Gangsterbräute und jede Menge Leichen: Der Banküberfall wird zum Massaker!

SPIELSPASS **50%**

MAXIMUM FORCE
START
OPTIONS

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | MIDWAY |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 61% |
| SOUND | 74% |

**Brutale Terroristenschlacht für Licht-Pistoleros. Nur durch zahlreiche Bonusräume kommt Abwechslung vor die Mündung.**

AB 18

! Nach der Alien-Basis ist jetzt die Großstadt an der Reihe: Wie beim indizierten Vorgänger ballert Ihr Euch mit äußerster Brutalität durch die FMV-Killerszenarien. Lobenswert, daß Ihr buchstäblich alles in Scherben schießen dürft. Von der Blumenvase über die Straßenlaterne bis zum Autoreifen kommen Euch pro Sekunde ein Dutzend Ziele vor die Flinte - von den wilden Terror-Horden ganz zu schweigen. Witzig die zahlreichen Bonusräume, die etwas Abwechslung in die monotone Zeigefinger-Gymnastik bringen. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern ist die Zielabfrage exakt und genau - jeder Fehlschuß geht auf Euer Konto. Technisch hinkt der Automat (und erst recht die Umsetzung) dem Standard allerdings hinterher: Wer will schon auf pixelige Bitmaps feuern, wenn er "Time Crisis"-Polygongangster jagen kann? CHRISTIAN BLENDL



Auf der Rolltreppe der Bank werdet Ihr mit Handgranaten beworfen: Sekunden später zünden die Explosiv-Eier!

**Andere Versionen**
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

**Entwickler:** Neurostone, USA

# Auto Destruct

Der Destructor in Aktion: Links der Radar, farbige Pfeile markieren die Ziele.

Kolben gegen Kohle: In der Garage arbeiten unsichtbare Monteure.

PS Ärger in der Polygon-Großstadt: Die Lazarus-Sekte überzeugt City-Bewohner durch Bomben, Raketen und Mord davon, daß es im Jenseits am schönsten ist. Um die verrückten Jünger (oberstes Gebot: Ich töte, also bin ich!) einzubuchten, steigt Ihr auf's Gaspedal Eures Science-fiction-Streifenwagens und jagt anhand eines Kompasses die Unruhestifter quer durch Hafen und Stadtpark. Von der Vogelperspektive bis ins Cockpit sind vier Blickwinkel möglich – letzterer läßt Euch am authentischsten um den Block düsen und vermittelt echtes Cop-Feeling. Das Hauptquartier meldet Euch per Funk die aktuellen Krisenherde; Ihr schlittert völlig frei durch die Stadt, um Helis abzuschießen, Entführer-LKWs zu verfolgen oder herrenlose Waffensysteme wie MGs und Raketen an Bord zu hieven. Als Subunternehmer seid Ihr allerdings für den Wagen verantwortlich: Bei nervösem Blinken der Zustandsleiste oder drohender Benzin-Dürre steuert Ihr auf eine der Werkstätten zu, die gegen Barzahlung das Gefährt wieder flottmachen. Nach jedem der verschachtelten Einsätze speichert Ihr auf Karte oder notiert ein Paßwort, während der Jagd auf die fehlgeleiteten Gottesanbeter hört Ihr flotte "Straßen von San Francisco"-Grooves. *cb*

! Technisch macht "Auto Destruct" aufgrund dezenter Ruckelei und unförmiger Pixel-Häuser kaum was her, doch im harten Cop-Alltag interessiert Euch eh' nur Driften, Schießen und Tanken. Das Gefühl, eigenständig durch enge Seitenstraßen und breite Boulevards zu rasen, verleiht den eigentlich banalen Such- und Vernichtungsaufträgen prickelnden Reiz. Präzise eingespielte Funk-Kommandos schildern brisante Entwicklungen, versteckte Waffenvorräte mit mächtiger Feuerkraft helfen bei der Festnahme der mobilen Sektenbrüder. Das Gekurve macht Euch zum 32-Bit-Actionhelden mit Alltags-Problemen: Eine fast beängstigend reale Erfahrung, wenn bei der Reparatur das sauer verdiente Cop-Gehalt in den Tiefen der Polygon-Werkstatt verschwindet!

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 72%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 63% | SOUND: 71%

**Action und quietschende Reifen: Dynamische Gangsterjagd mit 360-Grad-Freiheit. Deformierte Polygon-Häuser stören kaum.**

AB 16

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Koei, J

# Dynasty Warriors





Für Tritte ist keine Taste vorgesehen: Um Tashis Waffen zu entlasten, führt Ihr seinen Wurf aus.



Sammelt spirituelle Energie für die Supercombos: Leuchtende Wischeffekte bringen Eure schwungvollen Attacken gut zur Geltung.

**Wer die Nähe anderer "Dynasty Warriors"-Fans sucht, sollte eine der beiden Internet-Homepages besuchen. Auf der Koei-Seite findet Ihr Hintergrundinformationen und Moves: *www.koeigames.com/games/dynasty/default.html* Sucht Ihr die neusten Codes, Highscore- und Move-Listen, seid Ihr auf folgender Website goldrichtig: *www.csd.uu.se/~ce96cle/dynasty***

PS Bislang kannten Japanologen Koei nur als Strategiespielentwickler, jetzt nützen die Simulationsprofis ihr Geschichts-Knowhow erstmals für ein Prügelspiel: In "Dynasty Warriors" schlüpft Ihr in die Roben und Rüstungen zehn mittelalterlicher Fürsten und Kampfexperten. Sechs weitere Krieger dürft Ihr erspielen oder per Boss-Code freischalten (siehe "Last Resort").
Als Lanzenschwinger Zhao Yun oder Kali-Kämpfer Taishi Ci stellt Ihr Euch den historischen Gestalten zum Fight.
Das ungewöhnliche Kampfsystem zwingt selbst Prügelprofis zu ein paar Trainingsrunden: Zwei Feuerknöpfe sind für horizontale und vertikale Hiebe bestimmt, die beiden anderen dienen als Konterschläge. Während Ihr durch bloßes Zurückweichen einen Schlag abwehrt, blockt Ihr mit Konterattacken den Hieb und könnt sofort zurückschlagen. Der Weg zum "Dynasty Warriors"-Meister ist beschwerlich: Um korrekt zu kontern, müßt Ihr alle Hiebe Eures Gegners bereits im Ansatz erkennen. Drückt Ihr beide Angriffsknöpfe, schleudert Euer Held seinen Kontrahenten durch die Luft oder bearbeitet ihn mit einer hämmernden Schlagsalve. Kombiniert Ihr die beiden Kontertasten, weicht Ihr in den Hintergrund aus. Das Schlag-Repertoire der Krieger besteht hauptsächlich aus Combos, die Ihr aus Richtungskommandos und Waffenattacken zusammensetzt. Im Gegensatz zu ihren Prügelkollegen beherrschen die Koei-Kämpfer weder Sprintattacke noch Tritte, so daß Ihr Euch auf das Kontern konzentriert. Übersinnliche Specials wie Teleporter und Feuerbälle fehlen ebenfalls, nur das Wut-Barometer verleiht ungeahnte Kräfte: Färbt sich die Wutleiste gelb, ertönt ein Klirren, und Ihr habt für wenige Sekunden die Gelegenheit, Euren Gegenüber mit einem der gefürchteten Supercombos zu überraschen: Von leuchtenden Blitz- und Wischeffekten begleitet, beginnt Euer Held mit einer Schlagsalve, die tiefe Wunden hinterläßt. Belauern sich Eure Helden ohne zu Schlagen, erholen sie sich langsam.
Die PAL-Version kommt übrigens ohne Letterbox-Balken aus und läuft in der Original-Geschwindigkeit. *oe*







Kunst des Ausweichens: Rollt Euch am Boden vor gemeinen Sprungattacken zur Seite, Fußschlitzern entkommt Ihr durch einen Rückwärtssalto.

三國無双 DYNASTY WARRIORS™

HALL OF FAME

Best Time Attack

| No | Time | Character | Name |
|---|---|---|---|
| 1 | 03.39.90 | Toukichi | Brian Cachola |
| 2 | 04.59.21 | Zhou Yu | Thomas Parrish |
| 3 | 05.13.35 | Lu Bu | Senang Jonatan |
| 4 | 05.14.30 | Lu Bu | MonkeyMan |
| 5 | 05.50.65 | Taishi Ci | Christoffer Lerno |
| 6 | 05.51.53 | Xiahou Dun | Christoffer Lerno |
| 7 | 06.52.00 | Zhou Yu | Basara Kubikiri |
| 8 | 50.00.00 | None | None |
| 9 | 50.00.00 | None | None |
| 10 | 50.00.00 | None | None |

"Dynasty Warriors" hebt sich von der Prügelmasse durch das interessante und ausgewogene Kampfsystem ab: Konterschläge bestimmen den Kampf, die Spielgeschwindigkeit ist exakt die menschliche Reaktionszeit abgestimmt. So gelingen Euch immer öfter glanzvolle Paraden; Motivation und Trainingswille sind garantiert. Special-Fanatiker vermissen Abwehrgriffe und Hiebe für besondere Situationen (Rennen und Liegen), auch die Grafik ist eher trist: Platte Bitmap-Tapeten historischer Schauplätze im Hintergrund und der Endlos-Polygonteppich wirken mit ihren harten Übergängen zusammengeschustert, Effekte werden nur sparsam eingesetzt. Dafür legte Koei viel Wert auf Charakter-Animation: Kein Konkurrent wirbelt den Bo so schwungvoll wie ein "Dynasty Warrior". Besonders lobenswert ist die perfekte PAL-Adaption.



OLIVER EHRLE



Zeigt dem Gegner die kalte Schulter: Besonders harte Treffer erkennt Ihr an den blauen Blitzen.



Laßt die Funken sprühen: Schlagen beide Spieler gleichzeitig zu, ergibt sich eine Reihe von Konterschlägen.

SPIELSPASS 78%

三國無双 DYNASTY WARRIORS™ PRESS START BUTTON © 1997 KOEI CO.,LTD.

HERSTELLER: KOEI
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 64%
SOUND: 78%

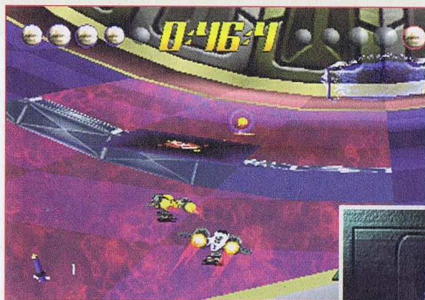
**Historische Kriegsherren stellen sich dem Kampf um den Meistertitel: Hochinteressantes Kampfsystem und spartanische Grafik.**

AB 16

**Andere Versionen**
Den Test der Importversion "Sangoku Musou" findet Ihr in MAN!AC 5/97. Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Factor 5, D/USA • **Spieldesign:** Julian Eggebrecht, Holger Schmidt, Thomas Engel, Brett Tosti • **Programmierung:** Holger Schmidt, Thomas Engel • **Grafik:** Mario Wagner, Tobias Richter • **Sound:** Chris Hülsbeck, Rudi Stember

# Ballblazer Champions



Zwei Spieler, ein Ball und ein Dutzend bizzare Arenen: Den sportlichen Charakter unterstreichen die Statistiken (Bild rechts).

PS "Ballblazer" war 1984 als Coproduktion mit dem Konsolen-Pionier Atari das erste Videospiel von LucasFilm: Die futuristische "Pong"-Variante verblüffte durch Anti-Aliasing-Routinen, schnelles 3D und Zweispieler-Splitscreen. Letztes Jahr erhielten die Wahlkalifornier Factor 5 den Auftrag, ein zeitgemäße "Ballblazer" exklusiv für die Playstation zu schaffen. Die deutschen Entwickler behielten das Grundprinzip bei (zwei schwebende Stahl-Vehikel jagen einen magnetischen Spielball, nach fünf Toren ist eine Runde beendet), peppten die 3D-Schlacht aber mit Extrawaffen und Schikanen auf. Zwischen den Toren, Brücken und Steigungen der zwölf intergalaktischen Arenen liegen Raketen, Schutzschilde und Turbo-Beschleuniger herum, außerdem dürft Ihr Euer Vehikel dank Preisgelder aufrüsten. Trotz kriegerischer Accessoires wird der "Ballblazer"-Kampf als Sportereignis zelebriert: Habt Ihr den magnetischen Spielball durch geschicktes Dribbeln und mit einem Knopfdruck ins Tor gejagt, braust der Jubel desunsichtbaren Publikums auf. In der Wiederholung lobt ein Kommentator Eure Leistung in glasklarem Deutsch. *wi*

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.



**Winnie Forster**

"Ballblazer" ist ein effektgespicktes, aber nicht immer übersichtliches Action-Sportspiel. Angesichts der einfachen Spielmechanik, die '97 weit weniger spektakulär wirkt als vor knapp 15 Jahren, frage ich mich, ob sich der technische Aufwand (Transparenz-Effekte für jede Waffe und jedes Power-Up) lohnt: Trotz Schanzen und Extrawaffen wird "Ballblazer" im Solo-Modus schnell monoton. Das Zweispieler-Duell ist somit das wichtigste Langzeit-Argument – und leider in späteren Stadien ziemlich verwirrend.

**SPIELSPASS 70%**

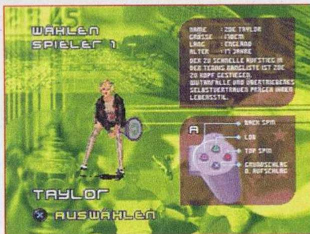
| | |
|---|---|
| HERSTELLER | LUCASARTS |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 64% |

**Effektreiches Hightech-Ballspiel in architektonisch gewagten Zukunftsstadien – ein Remake des ersten LucasArts-Computerspiels.**

**LucasArts** kommt nicht zur Ruhe: Neben "Ballblazer Champions" und "Herc's Adventure" ist in den USA mit "Masters of Teräs Käsi" (kein Tippfehler) ein Prügelspiel mit "Star Wars"-Charakteren erschienen. In der nächsten MAN!AC werden wir das intergalaktische Beat'em-Up als Import testen.

**Entwickler:** Smartdog

# Tennis Arena



Wer ist Dein Herzblatt? Anfangs stehen je vier Frauen und Männer mit unterschiedlicher Vita parat.

**Sportstädten zum Wohlfühlen: Beim Design der Tennis-Arenen hat sich Ubi-Soft viel Mühe gegeben und präsentiert fünf unterschiedliche Stadien samt individuellem Bodenbelag.**



Trotz aller Sportspiel-Euphorie kommen interaktive Tennisspieler zu kurz: NBA, NHL, NFL und Fußball dominieren die 32-Bit-Bildschirme. Ubi-Soft hat die Marktlücke erkannt und bietet mit „Tennis Arena“ eine brandneue Filzball-Simulation. Je vier männliche und weibliche Sportler vertreten Euch in fünf Sportstätten, die wir links im Detail aufschlüsseln.

Wer vor dem ersten Aufschlag einen Blick ins Optionsmenü wirft, sieht erschreckend wenige Parameter. Einzig die Anzahl der Gewinnsätze und der optionale Tiebreak sind interessant. Auch das Hauptmenü verspricht mit „World Tour“ und „Smash Tennis“ nur zwei Spielvarianten. Während letztere die peppige Umschreibung für „Freundschaftsspiel“ ist, absolviert Ihr in der „World Tour“ etliche Turniere. Ihr startet mit 100 Weltranglistenpunkten und müßt Euch durch gute Ergebnisse die Teilnahmeberechtigung für hochdotierte Veranstaltungen erarbeiten – bis Ihr schließlich den ersten Platz der Tennis-Rangliste erklommen habt. Leider hält die Saturn-Version nur einen abgespeckten Turnier-Modus parat, der vier oder acht Spieler gegeneinander antreten läßt. Die Steuerung gestattet zunächst typische Tennis-Aktionen wie Topspin, Lob & Co. Wenn Ihr den Ball jedoch in einem Ballwechsel mehrmals hintereinander trefft, werden Spezialschläge freigegeben, die sich von Spieler zu Spieler etwas unterscheiden. Unter dem Polygon-Athleten erscheint dann ein Stern, der die Bereitschaft zum Super-Schlag anzeigt. Den müßt Ihr nicht sofort ausführen, sondern könnt ihn für brisante Situation in der Hinterhand halten.

In welche Richtung ein Schlag geht, hängt wie üblich von der Position des Spielers zum Ball ab und wird durch die L1/R1-Tasten mit zusätzlichem Effet beeinflußt. *mg*



Ihr könnt zwar aus mehreren Perspektiven wählen, doch die zwei TV-Blickwinkel (Bilder oben) sind am sinnvollsten.



Akustisch ist "Tennis Arena" enttäuschend: Außer ein bißchen Musik und den Spielstand-Ansagen tut sich nix.



Das Optionsmenü ist relativ schwachbrüstig – außer typischen Einstellungen könnt Ihr wenig justieren.

Warum gibt's heutzutage keine hochklassigen Filzball-Simulationen? So sehr ich mich über jedes neue Tennisspiel freue, so heftig ärgere ich mich jedesmal nach ein paar Ballwechseln. Einerseits gefällt mir bei „Tennis Arena“ die schnörkellose Grafik: Die Polygon-Arenen sehen ordentlich aus, auch die Spieler verhaspeln sich nicht in nutzlosen Schnickschnack-Animationen. Alles flutscht zweckmäßig vor sich hin. Andererseits nerven die Entwickler mit einer super-simplen Steuerung, die kaum von den Spezialschlägen profitiert. „Tennis Arena“ ist kein schlechtes Spiel, doch mir fehlen zusätzliche Features und vor allem eine anspruchsvolle Steuerung – Gelegenheits-Sportler mögen den reibungslosen Instant-Spielspaß höher einschätzen. Unverständlich ist, warum die Saturn-Version ohne den besseren Sony-Turniermodus auskommen muß.



MARTIN GAKSCH


SPIELSPASS 60%
HERSTELLER: UBI-SOFT
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 67% | SOUND: 36%
**Optionsarmes Tennisspiel mit solider Optik und (zu) simpler Steuerung. Innovativ: Spezialschläge nach langen Ballwechseln.**


SPIELSPASS 63%
HERSTELLER: UBI-SOFT
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 67% | SOUND: 36%
**Einfaches Fun-Tennis mit besserem Turnier-Modus als bei der Saturn-Version. Ansonsten keine weiteren Features.**





Links seht Ihr die Spezifikationen eines Turniers der "World Tour", daneben zwei Szenen von den Playstation- (MItte) und Saturn-Versionen (rechts). Optisch gibt's keine Unterschiede.

**Andere Versionen**
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

**Programmierung:** Allan Johanson • **Grafik:** Sebastian Reinarz, Casey O'Brien, David Laoliette • **Sound:** Traz Damji, Crispin Hands, Bart Gurr

# NBA Live '98




In letzter Sekunde versucht Michael Jordan (inkognito als "Player" angetreten) einen Korb für die Bulls.



Im spannenden Drei-Punkte-Shootout könnt Ihr auch via Splitscreen zum direkten Duell antreten.

PS Im Vergleich zum Vorjahr hat sich bei der 98er-Saison von "NBA Live" grafisch wenig getan; bis auf dezente Texturverfeinerungen bleibt optisch alles beim Alten. Dafür konzentrierten sich die Programmierer auf spieltechnische Verbesserungen. Wie gewohnt stehen Euch alle 29 NBA-Teams sowie die Allstars zur Verfügung. Ein bis acht Spieler treten zu einem Freundschaftsspiel, zu Meisterschaft und Playoff an. Habt Ihr bei den Vorgängern selbst die Chicago Bulls vom Platz gefegt, dürft Ihr nun den besonders schweren „Superstar"-Level anwählen. Ebenfalls neu ist ein kurzweiliger Drei-Punkte-Wettbewerb: In dem vom Allstar-Wochenende bekannten Spektakel meßt Ihr Euer Können bei Distanzwürfen unter Zeitdruck.
NBA-Profis erkennen auch neue Steuer-Finessen: Erstmals könnt Ihr Eure Sportler auf Knopfdruck gezielt zu Dunks oder gar spektakulären Alley-Oops animieren. Crossover-Dribblings und direkter Zug auf den Korb haben ebenfalls Premiere. Wer's komplizierter mag, der setzt das neue Direktpaß-System ein: Jedem Mitspieler wird ein eigener Knopf zugeteilt, über den er sofort anspielbar ist. Erfreulicherweise läßt sich die Taktik nun jederzeit ohne Auszeit ändern.
Auch für Statistik-Liebhaber gibt es bei „NBA Live '98" eine Neuheit: Ihr könnt jederzeit eine Grafik ansehen, auf der sämtliche Wurfversuche und ihre Position verzeichnet sind. *us*

! EA hat Bewährtes beibehalten und mit kleinen, aber feinen Neuheiten ergänzt: Das aus Sonys "Total NBA" abgekupferte Direktpaß-System trägt zur Spieltiefe bei, kämpft aber mit einer kleinen Macke: Die unauffällige Kennzeichnung der Spieler ist im Getümmel unter dem Korb oft nur schwer zu erkennen. Viel mehr gibt's nicht zu nörgel: Gerade mit ein paar Freunden ist auch der neue Drei-Punkte-Shootout klasse. Besitzer des Vorgängers müssen „NBA Live '98" nicht unbedingt haben, denn die geschilderten Verbesserungen betreffen nur Details. Alle anderen sollten sofort zugreifen und sich die erstklassige Basketball-Simulation ins Haus holen. Nur den deutschen EA-Moderator würde ich feuern: Der Stadionsprecher versprüht auch diesmal den Elan einer Schlaftablette.

MARTIN GAKSCH

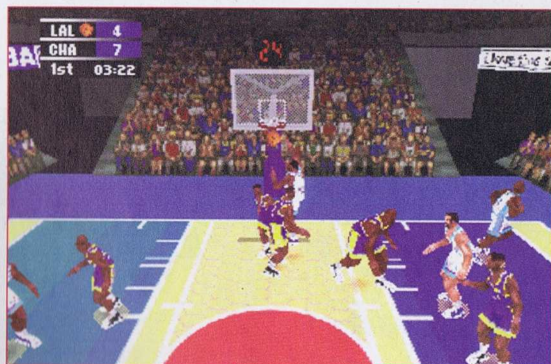
| | |
|---|---|
| SPIELSPASS | 83% |
| HERSTELLER | ELECTRONIC ARTS |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 76% |
| AB | 6 |

**Wenig Neuerungen im 98er-Update: Optisch und spielerisch hochklassiges Basketball mit Optionen und Statistiken für jeden Geschmack.**

**Andere Versionen**
Eine Saturn-Version ist in Arbeit. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 2/97 mit 81% Spielspaß bewertet.

**Entwickler:** Visual Concepts, USA

# NBA Action 98




Mit Monster-Dunks wie diesem laßt Ihr selbst ein Lakers-Trio stehen




Beim Erstellen eigener Spieler könnt Ihr auch Haar- und Hautfarbe genau bestimmen.

SA Das erste "NBA Action" war eine spielerische Enttäuschung und wurde in MAN!AC 8/96 als "anspruchslos" und "grob" verurteilt. Sega reagierte prompt und verpflichtete für die 98er-Ausgabe ein neues Programmierteam: Visual Concepts nutzte die Zeit, um den Titel inhaltlich (geringfügig) und grafisch (kräftig) aufzupolieren.
Wie gewohnt wählt Ihr aus Allstar-Ansammlungen und NBA-Mannschaften, eigene Teams lassen sich nicht erstellen. Wollt Ihr keine Saison oder ein Play-Off wagen, vergnügt Ihr Euch zu zehnt in einem Freundschaftsspiel – zwei Multitaps vorausgesetzt. Schnell noch auf einen Sprung ins Optionsmenü (hier justiert Ihr u.a. die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters) und ab geht's auf den Court. Die Partie betrachtet Ihr aus elf Blickwinkeln, ein englischen Sprecher kommentiert die Spielzüge.
Alle Knöpfe des Joypads sind belegt; spielt Ihr einen Direktpaß, liegt auf jedem Button ein Mitspieler. Davon abgesehen reicht Eure Offensiv-Palette vom einfachen Korbleger bis zum Monsterdunk, während Ihr in der Verteidigung rempelt, blockt und nach dem Ball grabscht. Der Z-Knopf ruft das Taktik-Menü auf: Blitzschnell kommandiert Ihr einen Mitspieler zur Doppeldeckung oder befehlt einen Alley-Oop-Versuch. Bei den Statistiken erkennt Ihr u.a. Wurfquote, Steals und Fouls in Dutzenden von Tabellen. *us*

! Fetzige Videos, flüssige Dribblings und kompetente Kommentare zu jedem Spielzug – Technik und Präsentation von „NBA Action '98" sind hervorragend. So wird bei der Vorstellung das Heimteam frenetisch bejubelt, den Gästen gönnt das Publikum dezentes Klatschen. Auf Grafik-Gimmicks wie die spiegelnden Fußböden einiger Playstation-Courts müßt Ihr zwar verzichten, dafür bewegen sich die Spieler realistisch. Die tadellose Steuerung übernimmt die besten Ideen anderer Titel (u.a. das Paß-System von „Total NBA"): Auch komplexe Ballstafetten flutschen geübten Spielern aus dem Handgelenk. Erfreulicherweise dürft Ihr mitten im Spiel den Schwierigkeitsgrad und das Spieltempo unabhängig voneinander ändern – das ist mal eine sinnvolle Options-Ergänzung.

MARTIN GAKSCH

| | |
|---|---|
| SPIELSPASS | 80% |
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 76% |
| AB | 12 |

**In allen Belangen massiv verbesserte Fortsetzung: Edel-Basketball mit Optionsvielfalt, schöner Grafik und Zehnspieler-Modus.**

**Andere Versionen**
Es sind keine Umsetzungen geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 8/96 mit 63% Spielspaß getestet.

**Entwickler:** Radical, USA • **Produzent:** Ferdie Espedido • **Programmierung:** Mark Slemko, David Roberts u.a. • **Grafik:** Arthur We, Vince Joly • **Sound:** Craig Robertson

# NHL All-Star Hockey 98




Alleingang: Die besten Torchancen erspielt Ihr Euch mit Einzelaktionen.

SA

Ein Spiel, zwei Namen: Letztes Jahr veröffentlichte Virgin die Radical-Entwicklung "NHL Powerplay" für Playstation und Saturn, dieses Jahr hat sich Sega die Saturn-Rechte an der Fortsetzung gesichert – und gleich den Namen getauscht. Bei "NHL All-Star" wählt Ihr zwischen einer kompletten NHL-Saison, den Playoffs und einem Länderturnier. Vor dem ersten Bully feilt Ihr an den Regeln: Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auf Spielunterbrechungen nach Abseits und Zweilinienpässen verzichten.

Zwei Schußvarianten führen zum Torerfolg: Mit einem Feuerknopf schlenzt Ihr den Puck gefühlvoll in die Torecke, mit einem anderen hämmert die Scheibe mit brachialer Gewalt ins Netz. Wollt Ihr Eurem Gegner den Puck abjagen, holt Ihr ihn mit einem Bodycheck von den Kufen oder hakt mit dem Schläger ein. Übertreibt Ihr, schickt der Schiedsrichter den Übeltäter auf die Strafbank. Kommt es zu einer Rauferei, fliegen beide Spieler für fünf Minuten vom Eis.

Ein Druck auf die R-Taste zeigt die Kondition aller Spieler. Sinkt die Power-Leiste (je eine pro Verteidigungs- und Angriffslinie) in den roten Bereich, schickt Ihr eine frische Formation aufs Eis. Nach dem Spiel informieren Euch ausführliche Statistiken. *au*




Nur bei Wiederholungen, Schlägereien und Strafzeiten zoomt die Kamera an die Spieler.

! Mit der übermächtigen Playstation-Konkurrenz kann sich "NHL All-Star Hockey 98" nicht messen, die Herzen der Saturn-Fans läßt es aber höher-schlagen: Original-NHL-Teams, ellenlange Statistiken und eine prickelnde Stadionatmosphäre machen Laune. Die gute Steuerung führt bald zum ersten Torerfolg, fünf Kameraperspektiven sorgen für die nötige Übersicht, intelligente Team-Kameraden blocken, passen und raufen mit Euch um den Sieg. Im Vergleich zur Playstation-Version spielt sich die Saturn-Adaption einen Tick besser, auch die Grafik ist um Nuancen flüssiger – wenngleich etwas mehr Dynamik nicht geschadet hätte. Bis zum Release von "NHL '98" von EA ist "NHL Allstar 98" erste Wahl!



ANDREAS ULRICH

**SPIELSPASS 81%**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | SEGA |
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 62% |

**Gute Eishockey-Simulation mit allen wichtigen Optionen. Praktisch identisch mit "NHL Powerplay 98" auf der Playstation.**

**Andere Versionen**
Die Playstation-Fassung "NHL Powerplay '98" wurde in MAN!AC 11/97 mit 80% Spielspaß bewertet.

**Entwickler:** Cave, J

# Steep Slope Sliders




Bahn frei: In Italien düst Ihr mitten durch's malerische Bergdorf.

SA

Zum Start der Ski-Saison 97/98 schickt Euch Sega als "Steep Slope Slider" auf die Piste. Mit dem Snowboard unter den Füßen rast Ihr auf sieben Kursen ins Tal. Ihr rauscht durch steile Felsschluchten, nehmt Schanzen und schlängelt Euch durch's Unterholz. Todesmutige Sprünge über Häuserdächer oder Felsvorsprünge entpuppen sich in den Alpen als zeitsparende Abkürzungen.

Bewertet wird nicht nur Eure Zeit, sondern auch der Stil: Perfekt ausgeführte Stunts erfreuen die Punktrichter. Per Knopfdruck macht Ihr einen Backflip, dreht Euch um 360° oder greift ans Board. Geschickt kombiniert, lösen diese Kunststücke einen Punkteregen aus.

Mit dem Steuerkreuz kantet Ihr Euer Snowboard für weitere Bögen in den Schnee , R- und L-Tasten stellen das Brett quer zum Hang. So nehmt Ihr Tempo zurück und meistert auch enge Kurven.

Neben den vier "Extreme"-Kursen besucht Ihr die "Alpine"-Piste, den Snowboard-Park und eine Half-Pipe. Während Euch im "Alpine"-Torlauf nur die Bestzeit interessiert, sammelt Ihr im Park und in der Half-Pipe möglichst viele Punkte, für in die Highscore-Liste. Begleitet wird die Abfahrt von professionellen Rock- und Techno-Tracks. *au*




Anfangs wählt Ihr aus vier Boardern. Spitzenzeiten locken neue Fahrer.

! Auch ohne Zwergerlpiste fahrt Ihr in "Steep Slope Sliders" schon nach kürzester Zeit neue Bestzeiten. Das gelingt Euch dank der durchdachten Steuerung: Die Kombination aus Steuerkreuz und seitlichen Tastern erlaubt ein gefühlvolles Lenken; egal, ob Ihr einen großen Bogen zieht oder mit engem Schwung einen Baum umzirkelt. Wer eine realitätsnahe Snowboard-Simulation sucht ist bei "Steep Slope Sliders" falsch: Die Boarder kümmert's nicht, ob sie über Felsen donnern oder eine Schneeraupe als Schanze nutzen – Fun steht im Mittelpunkt. In ein Skiparadies entführen Euch die "Sliders" jedoch nicht. Die Grafik ist zwar blitzschnell, aber weitgehend trist und trüb. Die Texturen wiederholen sich etwas zu häufig.



ANDREAS ULRICH

**SPIELSPASS 67%**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | VICTOR/SEGA |
| SYSTEM | SATURN |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 66% |
| SOUND | 82% |

**Flottes Snowboard-Spektakel ohne Realitätsanspruch. Grafisch eher trist, dafür spielerisch gelungen, schnell und furios.**

**Andere Versionen**
Es sind keine Umsetzungen geplant.

**Entwickler:** Perfect Productions, GB • **Produzenten:** Gregg Barnett, Angela Sutherland • **Programmierung:** David Johnson, Paul Carpenter, Mark Judge • **Grafik:** Ben Willsher, Steve Packer, Simon Turner • **Sound:** Rob Lord

# Discworld 2

## Vermutlich vermißt




Prima: Die Texte auf dem Bildschirm und die Sprache sind komplett deutsch.

PS Ein schauriges Spektakel spielt sich in Ank-Morpork, der Metropole der "Scheibenwelt" ab: Verstorbene Bürger werden um ihren verdienten Seelenfrieden gebracht, denn kein Sensenmann will die armen Teufel ins Paradies geleiten. Von Tag zu Tag steigt der Anteil an Zombies und Geistern; unter ihnen der Magier „Windel Poons" der durch die Hallen der unsichtbaren Universität spukt. Die Dozenten sind entsetzt, deshalb wird der Möchtegern-Magier Rincewind (bekannt aus der Romanvorlage von Terry Pratchett) gerufen. Auf Geheiß des Erzmagiers Ridcully macht Ihr Euch in vier Akten auf, den Tod schleunigst herbeizupfeifen.

Mit Maus oder Joypad greift Rincewind nach nützlichen Gegenständen und Informationen. Trefft Ihr auf einen Bewohner von Ankh-Morpork, könnt Ihr Euch über ein eingeblendetes Menü mit ihm unterhalten. Mancher Charakter muß auf die richtige Art angesprochen werden damit er verschwindet oder eine Information preisgibt. Hab und Gut vertraut Ihr der „Truhe" an: Das magische Möbelstück nimmt alles auf und trottet brav hinter Eurem Helden her. Grafisch löst sich Psygnosis von den Illustrationen der Buchvorlagen: Rincewind, Schnapper und Oma Wetterwachs zeigen sich in frischem Comic-Stil. *au*




! Geschlossene Gesellschaft: „Discworld 2" wendet sich an Liebhaber der Scheibenwelt-Romane, Adventure-Fans ohne Pratchett-Bildung werden Humor und Story nicht immer kapieren und sind nur halb so interessiert wie der belesene Spieler. Trotz Hintergrundwissen erscheinen mir die Rätsel mal grotesk, mal scharfsinnig und logisch. Selbst Profis werden sich eine Zeit lang die Zähne ausbeißen. Technisch hat sich viel getan: Die Ladepausen beim Gang vom Dock in die Schatten fallen kaum auf, die Hintergrundgrafiken scrollen weich mit Rincewind über den Bildschirm. Die liebevoll gezeichneten Animationen der Protagonisten erreichen Zeichentrick-Niveau, besonders den "That's Death"-Vorspann mit dem klapprigen Skelett-Sinatra sollte jeder gesehen haben. Ein Insider-Adventure der Superklasse!



ANDREAS ULRICH

**SPIELSPASS** 85%

**HERSTELLER** PSYGNOSIS

**SYSTEM** PLAYSTATION

**ZIRKA-PREIS** 100 MARK

**GRAFIK** 80% **SOUND** 76%

**Knackig schweres Point'n'Klick-Adventure für Pratchett-Jünger. Genre-Einsteiger scheitern an der abgefahrenen Rätsellogik.**

AB 16

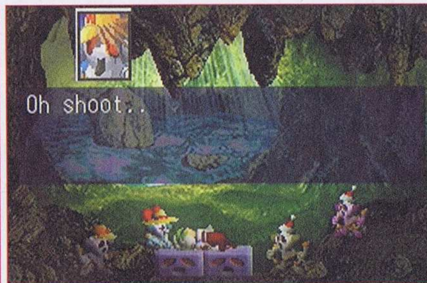
**Andere Versionen**

Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 8/97 mit 85% Spielspaß getestet.

Entwickler: Treasure, J

# Mischief Makers


Feuergefecht auf dem roten Planeten: Nach ein paar Sekunden Dauerfeuer ist die Munition Eurer MG verbraucht, und die Sonderwaffe verschwindet wieder.



Lagebesprechung im geheimen Unterschlupf: Die gut gesinnten Nenoroaner unterstützen Euch im Kampf.

**Während Ihr Euch mit der Treasure-Entwicklung "Mischief Makers" amüsieret, haben die fleißigen Japaner mit "Silhouette Mirage" (Saturn) bereits das nächste Jump'n'Run fertig. Treasure wurde von ehemaligen Konami-Angestellten gegründet, die u.a. die Spiele "Super Castlevania" und "Super Probotector" (beide Super NES) schufen. Sega-Fans kennen die Action-Spezialisten von "Gunstar Heroes", "Light Crusader", "Dynamite Headdy" und dem Fantasy-Prügelspiel "Guardian Heroes".**


Riesenmechs und Wurmlöcher: "Silhouette Mirage" (MAN!AC 12/97).




Aliens darf man nicht trauen: Dr. Campell und sein flottes Robotermädel Marina haben einen verzweifelten Hilferuf empfangen, werden aber noch in der Umlaufbahn des Zielplaneten von pummeligen Nendoroanern entführt. Zum Glück kann Marina entkommen: Mit einem Düsentornister auf dem Rücken macht Ihr Euch auf, den Planeten zu erforschen und Euren Freund zu retten. Sobald Ihr festen Bitmap-Boden unter den Füßen spürt, hüpft und sprintet Ihr durch die kunterbunten Jump'n'Run-Levels. Mit Eurem Turboboost zischt Ihr schräg nach oben und unten – und startet so zu gewagten Slides und Doppelsprüngen. Haltet Ihr Euch an Sprungfedern oder Riesenrädern fest, bestimmt Ihr so Sprungwinkel und Rotation. Nicht alle Nendoroaner trachten Euch nach dem Leben: Per R-Knopf sprecht Ihr mit freundlichen Aliens, die Euch bereitwillig Tips, Aufträge und Extras geben. Diese benötigt Ihr, um den leuchtenden Stern des Levelausgangs zu finden, der mit Teleporter-Rätseln, Schutzwänden und Fallen gut gesichert ist. Die finsteren Nendoroaner flitzen Euch auf Skiern über den Haufen und feuern mit Schleimkugel, Wurfstern und Raketenwerfer. Alle paar Welten hetzen sie sogar ein Mech- oder Drachenobermotz auf Euch. Dabei machen Euch Physikspielereien wie sinkende Flöße und schwankende Klettergerüste zu schaffen. *oe*


Jetzt wird's brenzlig: Mit dem Turboboost weicht Ihr auf Seilbahnen aus.


Im kalten Gebirge auf Extrasuche: Pfade abseits führen Euch zu lebenswichtigen Kristallschätzen.

SPIELSPASS 84%

64 BIT

HERSTELLER: ENIX
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78%
SOUND: 80%

**Fröhliches Rätsel-Jump'n'Run mit interessanten Physik-Effekten und massig Sonderlevels. Nur an den Jetpack müßt Ihr Euch gewöhnen.**

AB 6

! Keine Angst von seltsamen 2D-Spielen: In "Mischief Makers" stellt Euch jeder Level vor neue Herausforderungen. Mal nützt Ihr in einem schwankenden Turm die Schräglage für gewagte Sprünge, mal verteidigt Ihr ein wackliges Floß gegen enternde Aliens. Eure Extras lassen sich dabei vielfältig einsetzen: Ihr balanciert auf fliegenden Raketen und reißt per Bauklotzmech Alien-Stützpunkte ein. Über Abwechslung und Motivation könnt Ihr Euch wahrlich nicht beschweren. Dafür sind Spezialeffekte rar, Schneegestöber und Flammenzungen beeindrucken nur an ausgesuchten Stellen. Anfänger tun sich allerdings mit der Jetpack-Steuerung schwer: Zum Glück ist sie jedoch erst in höheren Levels lebenswichtig. Glasklare Digigeräusche und fröhliche Schunkelmelodien untermalen das ausgeflippte Abenteuer.


OLIVER EHRLE


Nenoroaner im Anflug: Weicht dem Morgenstern mit geschickten Sprüngen aus.


Freier Fall im Stachelkäfig: Die glitzernden Sterne beamen Euch an eine andere Stelle im Labyrinth.


Wurfstern aus dem Sack: Bunte Kristalle mixt Ihr im Zauberbeutel zu Extrawaffen.

**Andere Versionen**
Es sind keine Umsetzungen geplant, den Importtest der japanischen Fassung "Yuke! Yuke! Trouble Makers" findet Ihr in MAN!AC 9/97.

Entwickler: Konami, Japan

# Midnight Run




Unsanfter Aufsetzer: Der Radar links zeigt Euch den Zivilverkehr rund um Euren Nachtflitzer an.

PS Als "Road Fighter 2" (Untertitel) brettert Ihr auf städtischen Rundkursen mit Tempo 200 quer durch den brav dahinzuckelnden Zivilverkehr: Per halsbrecherischem Highspeed-Slalom vermeidet Ihr zeitraubende Stoßstangen-Rempler und bleibt den drei Renn-Konkurrenten dicht am Auspuff. Drei Kurse werden nacheinander befahren; und stets hängt Ihr am Limit, um die links unten eingeblendete Anzeige der bereits überholten Fahrzeuge aufzustocken. Jedes der vier verschieden lackierten Sportmodelle steht sowohl in der Standard- als auch in der getunten Version mit mächtigem Heckspoiler in der Garage. Für den simplen Arcade-Fahrspaß hat sich Konami die Analog-Unterstützung gespart, auch einen Saison-Modus gibt's nicht: Nachtfahrer interessiert lediglich der Highscore. *cb*




Nach einem kurzen Kameraschwenk auf das Startquartett geht's los: Entweder von außen (Mitte) oder aus dem Cockpit (rechts) setzt Ihr zum Überholen an.

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.



**Christian Blendl**

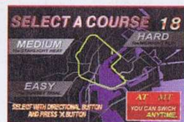
! Wie den Vorgänger "Road Rash" kann man auch "Midnight Run" grafisch kaum mit dem aufwendigen Arcade-Vorbild vergleichen. Etwas Spaß macht's trotzdem: Hier an einem Bus vorbei, da noch einen Biker geschluckt, und schon habt Ihr den Highscore. Leider "dreht" Ihr quasi per Pad die Landschaft um Euren Flitzer, realistisches Schlittern ist wegen der streng fixierten Position des Fahrzeugs nicht 'drin. "Midnight Run" ist eine solide Umsetzung des Automaten ohne spektakuläre 32-Bit-Zugaben.

**Leider sehen sich die drei Strecken wegen der konsequenten Nacht-Optik zum Verwechseln ähnlich. Zusätzliche Features wie Tuning oder neue Kurse wurden der Automaten-Umsetzung nicht gegönnt.**

| | |
|---|---|
| SPIELSPASS | 55% |
| HERSTELLER | KONAMI |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 61% |
| SOUND | 52% |

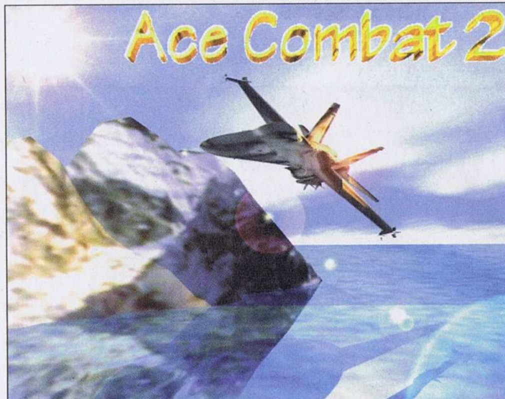
AB 6

**Vollgas und ab: Kompromißlos simple Nachtraserei ohne Simulationsballast. Ein Turbo-PS-Snack für zwischendurch.**




Aus eins mach' drei: Kaum Unterschiede beim Kurs-Trio.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING



"Ace Combat 2"-Rendering von Matthias aus Suhl

## Netzwerkfähig

Wie konnte der Test von "NHL 98" in MAN!AC 12/98 nur so kurz geraten? Das ist ja fast kriminell! Ohne die sechsseitigen Tests in der PC-Presse hätte ich z.B. gar nichts vom Taktik-Menü erfahren. Gut hingegen fand ich die Vergrößerung des Last-Resort-Teils. Dem Leser Frank Weese (12/97) muß ich recht geben, auch von meinen Freunden wird sich keiner eine Konsole kaufen, solange diese nicht netzwerkfähig ist. Alleine machen mir die meisten Spiele einfach keinen Spaß. Ego-Shooter für die Playstation besitze ich nicht, auch "Golden Eye" kann meinen Multiplayer-Durst nicht ganz stillen. Daher mein Appell an die Hersteller: Bitte macht Eure nächste Generation netzwerkfähig! Auf der anderen Seite haben Konsolen natürlich auch Vorteile, denn während sich der PC z.B. bessere Grafik mit Hardware-Upgrades erkauft, wird im Konsolenbereich beeindruckend optimiert: "NHL 98", "FF 7", "V-Rally". Als Konsolenkunde fliegt man nicht einfach aus dem Kundenkreis ´raus, wenn man sich mal keine Hardware-Upgrades leisten kann.

Lukas Kahwe Smith (via eMail)

## Leistungssprünge

In Eurem Editorial von MAN!AC 11/97 habt Ihr geschrieben, daß PC-Versionen optisch besser wirken als ihre Gegenstücke auf der Playstation. Das ist aber nicht die Schuld der Hersteller – Playstation und Saturn können mit den 32-MByte-RAM-Pentiums einfach nicht mehr mithalten. Dafür ist PC-Technologie aber auch entsprechend teuer, kompliziert und fehleranfällig.
Vergeßt nicht, daß auch die Konsolen weiterentwickelt werden und große Leistungssprünge zu erwarten sind. Segas "Dural" und die "Playstation 2" werden wohl nicht gerade schwach auf der Brust sein.
Wenn Nintendo verstärkt eine höhere Auflösung be- und die Konsole richtig ausnutzt, ist kaum ein grafischer Unterschied zu 3D-beschleunigten PC-Spielen zu sehen. Bisher kennen ich von "Diddy Kong Racing" nur Bildschirmfotos, die jedoch sehen grandios aus! Ich bin mir sicher, daß auf einem Highend-PC eine grafisch merklich bessere Umsetzung nicht möglich wäre. Den von Euch erwähnten "Innovations-Zyklus" von vier Jahren würde ich befürworten. Ich persönlich hätte auch nichts gegen einen Drei-Jahres-Zyklus.
Jedenfalls wird es mal wieder Zeit für eine neue Konsolengeneration. Den Sega Dural werde ich mir zulegen, daß Sony mit der Playstation 2 noch zwei Jahre warten will, liegt mir hingegen schwer im Magen. Die Konsole ist doch schon Ende nächsten Jahres total veraltet!

Mark Tom

Die von Dir angeführten "Diddy Kong"-Bildschirmfotos (siehe Preview und IFA-Bericht in MAN!AC 10/97) waren ein geschickter PR-Einfall von Nintendo: Sie zeigten echte Spielegrafiken, aber auf dem SGI-Entwicklungssystem gerendert und dadurch höher aufgelöst und gestochen scharf. Sorry, daß wir bei unserem Preview darauf nicht speziell hingewiesen haben. Wie das Spiel wirklich aussieht, zeigt unser Test in MAN!AC 12/97.



Onur, 1997

## Sinneswandel

Harte PC-Zahlen wie die Auflösung von 640x480 Pixeln im Vergleich zu den 256x224-Konsolenpunkten sprechen für den Computer. Allerdings liegt der Teufel im Detail: Wenn ein Spieler die PC-Umsetzung eines Konsolenspiels sieht und liest, daß sie eine Auflösung von 1024x768 Pixel nützt, wird er sich diese wohl kaufen. Erst daheim bemerkt er, daß sein P90 mit 16 MByte RAM die versprochene Frame-Rate von 30 Bildern nicht halten kann (eher 10 bis 15 Bilder in der Sekunde), und daß seine Aktiv-Boxen nicht einmal die Klangfülle erreicht wie ein Saturn am Mono-TV der Großmutter.
Standardmäßige Vorzüge des PCs (wie z.B. der enorme Festplattenspeicher) werden wiederum reduziert, da Programmierer sie nur schlampig nutzen. Einige Spielstände schlucken neun MByte, besitzen also den Umfang eines kompletten N64-Moduls! (...)
Ich habe diese und ähnliche Erfahrungen mit "Wipe Out" und "Virtua Fighter Remix" gemacht, außerdem mit PC-only-Titeln wie "F1 GP" von Microprose. Um z.B. "Wipe Out" so flüssig wie auf einer PAL-Playstation zu spielen, mußte ich die Grafik auf Playstation-Auflösung herunterdrosseln, 50% der Texturen ausschalten und die Fernsicht reduzieren – dabei habe ich noch kein Wort über die bei fast allen Umsetzungen problematische Steuerung verloren. (...)
Mit der Hoffung auf einen baldigen Sinneswandel (Konsolen zum Spielen, der PC zum Arbeiten) verabschiede ich mich.

Kent Alkan, Hundsangen

"Plug & Play": Das unerfüllte Microsoft-Versprechen ist bei Nintendo und Sega schon seit Jahrzehnten Realität. Das ist der Grund, wieso MAN!ACs sich zwar brennend für PCs interessieren, ein von Konsole auf Win '95 umgesetztes Spiel aber nur unter Zwang anrühren – selbst wenn eine SVGA-Traumauflösung versprochen wird.

## Uncut?

Will Capcom uns abzocken? Seht Ihr im Vorspann des "Directors Cut" von "Resident Evil" einen Unterschied zur bekannten PAL-Version? Ich nicht! Dieselben Cuts wie in der PAL-Fassung – das kann doch nicht wahr sein.
130 Mark zum Fenster bzw. in Capcoms Rachen geschmissen. Doch genauere Untersuchungen des Covers ergaben zweifelsfrei: "The complete uncut and uncensored Cinemas". Ich komme mir ziemlich vera...t vor und bin bestimmt nicht der einzige, dem das stinkt. Vielleicht verlange ich mein Geld zurück: Ein Hersteller kann doch nicht einfach etwas auf's Cover schreiben, was dann gar nicht stimmt. Vorerst werde ich mir kein Spiel von Capcom mehr kaufen.

Markus Karch, Offenbach

In der angeblich unzensierten Fassung von "Resident Evil DC" (US) wurde die Introsequenz im Vergleich zur Japan-Version stark geschnitten. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das in der deutschen Fassung anders ist...
Natürlich habe ich mir den Directors Cut nicht wegen des wunderbaren Intros gekauft, aber von der groß angekündigten Uncut-Version kann ich doch wirklicch eine ungeschnitte Fassung erwarten!

Alexander Wnuck, Bochum

"Uncut & Uncensored": Die Werbung auf dem amerikanischen Cover von "Resident Evil DC" ist wirklich ziemlich frech und rechtlich wahrscheinlich problematisch. Schade, daß gerade ein Traditionshersteller wie Capcom in Sachen "Hype ohne Grundlage" neue Wege beschreitet.
Virgin ist für Capcoms Vertrieb und Marketing in Deutschland zuständig und versprach gegenüber MAN!AC, daß die PAL-Version die japanischen und

nicht die verstümmelten US-Videos enthält. Ob "Resident Evil"-Fans damit zufrieden sind, wollen wir bezweifeln, immerhin enthält die deutsche Version kein Demo des zweiten Teils. Das ist aber kein Indiz dafür, daß die Fortsetzung hier überhaupt nicht erscheint (wie ein besorgter Leser vermutete): Virgin wird "Resident Evil 2" 1998 in Deutschland ausliefern.


Ronald Markworth, Berlin

## Brauch' ich nicht!

Bevor ich loslege, will ich ein Statement abgeben: Die MAN!AC ist die einzige vernünftige, professionelle...(...) Mich beunruhigt jedoch, daß die Videospieler zwar immer älter werden, die MAN!AC die Erwachsenen aber immer weniger anspricht: Bei Euren Features ist das schon lange so: Ich hätte auf einen N64-gegen-Playstation-Vergleich verzichtet, ebenso auf die Liste aller Playstation-Spiele. Solche Anfänger-Features fordern doch die Leute geradezu auf, Gelegenheitsleser zu werden. Aber das ist jetzt nicht der Punkt.
Weiter geht's mit den Tips, die mir in der ursprünglichen Form noch gefallen haben, obwohl ich eigentlich nicht schummle. Wie kann man an einem Spiel Spaß haben, wenn man unbesiegbar ist und nicht verlieren kann? Die Komplettlösungen interessieren mich noch weniger. Movelisten und ähnliches gibt's außerdem auch anderswo zu kaufen. Der übermächtige Tipsteil, ein Nervtöter an 08/15-Spielemagazinen jetzt also auch in der MAN!AC! Ebenso die XXL-Test, die einen förmlich mit Skizzen und Zusatzkästchen erschlagen. Ich brauche keine Erklärung der Steuerung, weil die sowieso in der Anleitung steht.
Der Prozentsatz des MAN!AC-Inhalts, der mich interessiert, nimmt mit jeder Ausgabe ab. Ihr werdet dem Rest der Zeitschriften immer ähnlicher. Mit der "PC-Xtreme" wolltet Ihr ein Magazin für Erwachsene machen, wieso behandelt Ihr Eure Videospieler anders?

Paschal Armoutsis, Stuttgart (via MAN!AC-Forum)

Die von Dir kritisierten "Anfänger-Features" dienen dazu, unerfahrene Spieler zu beraten und ihnen beim Einstieg in das Hobby zu helfen, enthalten aber auch massig Informationen für erfahrene Zocker. Auch Stammleser wie Du sollten eine Bestandsaufnahme (wie z.B. die elfseitige Kaufberatung in diesem Heft) nicht einfach überblättern. Tips und Player's Guides braucht man, oder man braucht sie nicht, da hast Du recht. Warum Du Dich über die Erweiterung ärgerst, verstehen wir jedoch nicht, schließlich haben wir Tipsteil und Heftumfang vergrößert ohne unseren Preis zu erhöhen. Das "anderswo kaufen" wollen wir jedem Leser ersparen – ohne daß alle, die nicht gerne schummeln, dafür berappen müssen.

## Konsolen-Larry

Ich bin ein großer Fan der PC-Spiele mit "Leisure Suit Larry". Der Typ ist echt cool, auch wenn er keine Frau abbekommt! Da ich leider selber keinen Computer habe, würde ich gerne wissen, ob eine Umsetzung für die Playstation geplant ist. Auch der Erscheinungstermin von "Discworld 2" würde mich interessieren.

Christian Seipold, Rostock/Elmenhorst

Sorry Christian, der Sierra-Loser Larry bleibt auch in Zukunft eine reine PC-Erscheinung. Umsetzungen seiner Abenteuer sind weder für die Playstation, noch für Saturn oder N64 geplant. Dafür müßte sich das Playstation-"Discworld 2" bereits in den Läden befinden, wenn Du diese Zeilen liest. Zum Schluß zitieren wir noch aus dem dreiseitigen Fragenkatalog von Jürgen Krause aus Eppelheim.

Durch das neue Indizierungsgesetz soll es nicht mehr möglich sein, inhaltlich identische Umsetzungen eines indizierten Spiels zu veröffentlichen.
1. Wird es in Deutschland keine Ego-Shooter mehr geben (zitter)?
2. Darf der Spielevertrieb indizierte Spiele noch an den Handel weitergeben?
3. Wie sieht's mit bechlagnahmten Titeln und deren Import aus? (...)
Als Fan alter Videospiele erinnere ich mich nur noch schwach an den 80er-Jahre-Automaten "Cliffhanger".
1. Gibt's eine Umsetzung für irgendein System?
2. Welche Konsole hat die originalgetreusten Versionen von "Donkey Kong", Moon Patrol", "Pengo"...

Jürgen Krause

Für die Playstation gibt´s die meisten Oldie-Konvertierungen, alte Sega-Spiele wie "Pengo" findest Du aber nur auf dem Saturn. "Cliffhanger", ein Laserdisc-Automat von 1983, wurde niemals umgesetzt. Zu Deinen Index-Fragen: 1. Dank wagemutiger Importeure und schnellen Durchverkäufen der Vertriebe wird´s Ego-Shooter auch weiterhin geben 2. Ja – aber indizierte Spiele will der Handel in der Regel nicht. 3. Beschlagnahmte Spiele bringen Händler und Käufer vor's Gericht – auch wenn Ihr sie aus Kenia importiert.



Onur, 1997


## Impressum

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
**Redaktion:** Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th),
**Freie Mitarbeiter:** Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
**Digitale Fotografie:** Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

**Layout:** Andrea Danzer, Daniel Wagner
**Titelgestaltung:** Andrea Danzer
**Titelmotiv:** "Bloody Roar", © Hudson Soft
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich
**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM
**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0
**Lithographie:** Kreuzeder & Partner, 86150 Augsburg
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg





Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.




## Inserenten

CLASSICPLAY

# STRATEGIE

**"I WILL NOT OBEY ONE SUCH AS YOU!" (BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, KOEI, 1990)**



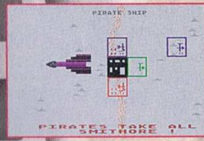
Das erste Konsolen-Strategiespiel: Mattels "Utopia" (Intellivision) ist eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und politischem Machtpoker.

Digitale Sandkastenspiele gibt's ebenso lange wie Adventures, Shoot'em-Ups und Bildschirm-Puzzles. Nachdem amerikanische Informatik-Pioniere die ersten Strategiespiele Ende der 70er-Jahre auf Universitätsrechnern realisierten, begannen Firmen wie Strategic Simulations Inc. (SSI) und die Software-Abteilung des Brettspielgiganten Avalon Hill mit der Herstellung von Heimumsetzungen für Atari 800, Apple 2 und C-64. Die Computer-Fans der frühen 80er-Jahre waren von historischen Konfliktsimulationen begeistert, doch die Videospielgemeinde bekam Titel wie "Panzer Grenadier" und "Computer Ambush" nie zu Gesicht. Es gab zwar sogar Rollenspiele für die Konsolen VCS, Colecovision und Intellivision, doch an militärische Simulationen wagte sich kein Programmierer. Einzige Ausnahme: Die Designer bei Mattel tüftelten im Gegensatz zu den Atari-Kollegen nicht nur an Action-Titeln, sondern auch an komplexeren text- und zahlenintensiven Spielen. So erfand Don Daglow 1981 mit "Utopia" das erste Konsolen-Strategiespiel: Als Herrscher über eine Insel kümmert sich der Spieler um sein Volk, baut Krankenhäuser und Kanonenboote, erntet, produziert und kämpft. Mit den Panzergefechten von SSI und Avalon Hill hat das innovative "Utopia" kaum Gemeinsamkeiten, stattdessen nimmt es strategische Ressourcen-Manager wie "Sim City" und "Civilization" vorweg. Wie die meisten Strategiespiele der 80er-Jahre wurde der Machtpoker nicht nur gegen die CPU, sondern auch gegen einen Mitspieler ausgetragen – der mickrigen Künstlichen Intelligenz von vier KByte war ein menschlicher Geist vorzuziehen.

Ein anderes Spiel mit wirtschaftlicher Komponente wurde für den Heimcomputer entwickelt und debütierte (sieben Jahre später) auch auf dem NES: "M.U.L.E.", eines der ersten vier Spiele von Electronic Arts, verband freundliche Cartoon-Grafik mit Science-fiction-Story und Bergbau-Spielprinzip. Zusammen mit "Archon", der genialen Mischung aus Schach, Fantasy-Strategie und Action-Duellen, begründete "M.U.L.E." den Ruhm des späteren Software-Giganten. Auch "Archon" wurde mit Verspätung umgesetzt: 1989 vermarktete EA die NES-Version in den USA.

1985 standen dem einsamen Konsolen-"Utopia" bereits über hundert militärische Feldzüge gegenüber, denn auch in England brüteten die Programmierer über der Strategiespielmaterie. Den US-Vorbildern stellten sie eigene, höchst originelle Konzepte gegenüber. Erwähnenswert ist "Lords of Midnight" von Mike Singleton, das Armee-Bewegungen durch eine räumlich dargestellte Fantasy-Landschaft simulierte. Leider wurde die faszinierende und bis heute einzigartige Mischung aus Rollen- und Strategiespiel niemals für eine Konsole umgesetzt.

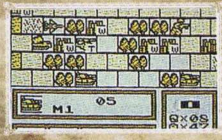
Auch die japanischen Hersteller orientierten sich zu Beginn an ernsthaften US-Konflikten auf Hex-Terrain: Die sechseckigen (griechisch: "hex") Felder sind akademischen Tabletop-Simulation entnommen und eignen sich besser für die Truppenbewegung als Rechtecke. Auf Basis amerikanischer Vorbilder programmierte





"M.U.L.E." und "Archon", die beiden ersten Electronic-Arts-Spiele, erschienen Ende der 80er-Jahre auch für das NES.

## IN MEMORIAM



### Daisenryaku (Systemsoft, 1985)

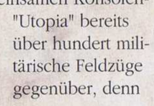
Das einzige Spiel des japanischen Software-Herstellers Systemsoft wuchs ab 1988 zu einer Multiformat-Offensive der modernen Waffen an: Bothec brachte 1988 die erste NES-, Hiro drei Jahre später eine Game-Boy-Umsetzung (Bild oben). Sega simulierte schließlich auf Basis der Spielmechanik die Truppenbewegungen des zweiten Weltkriegs – der "Advanced Military Commander" ist das bis heute beste rundenbasierte Strategiespiel der Welt (rechts). Auch für Super Nintendo und PC-Engine erschienen mehrere "Daisenryaku"-Umsetzungen, die aber im Gegensatz zum Mega-Drive-Modul mit modernsten Waffen und ohne realen historischen Bezug daherkamen.



**KONSOLE** Mega Drive **JAHR** 1991 **WERTUNG** * * * * *
**BEMERKUNG** *Komplex, aber benutzerfreundlich: Sega-eigene "Daisenryaku"-Weiterentwicklung für das Mega Drive.*



Ab 1988 für alle Nintendo-Konsolen: "Romance of the 3 Kingdoms" und andere Historien-Schinken von Koei.

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssee".

Das Atari VCS erscheint

Mark Baldwin schreibt auf einem Universitäts-Rechner "Empire" – das erste Computer-Strategiespiel.

Das Mattel Intellivision erscheint

1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979

## IN MEMORIAM



### Populous (Bullfrog/EA, 1988)

**Der Echtzeit-Pionier von Peter Molyneux ist benutzerfreundlich, spannend und hochoriginell: Statt General oder König seid Ihr Gott; Eure Anhänger wuseln als putzige Sprites über isometrisch dargestellte Inselgruppen. Seid fruchtbar und mehret Euch: Es entstehen Burgen und Metropolen; mit einem Tastendruck entfacht Ihr Vulkane und Erdbeben, um Eure Anhänger gegen den feindlichen Stamm zu verteidigen. Eure stärkste Waffe: Kreuzritter in schimmernder Rüstung, die gegnerische Siedlungen mit Feuer und Schwert vernichten. Der dritte Teil erscheint in Kürze für die Playstation und den PC.**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **KONSOLE** | MD, SNES | **JAHR** | 1991 | **WERTUNG** | ✱ ✱ ✱ ✱ |
| **BEMERKUNG** | *Maus-Unterstützung und Zweispieler-Modus fehlen gegenüber dem Computer-Original, dafür enthält die Nintendo-Version zusätzliche Grafiksets. Für Joypad-Strategen sind beide Version empfehlenswert.* | | | | |

Systemsoft "Daisenryaku" – der Konflikt mit Waffen des 20. Jahrhunderts entwickelte sich zur größten Strategiespielserie der Welt.
Ende der 80er-Jahre wird Strategie auch auf Konsolen zu Allgemeingut: In Japan schickt Hudson die Joypad-Könner mit "Nectaris" zur Sternenfront (der Klassiker erscheint 1998 auch für die Playstation), schon zwei Jahre zuvor kombinierte NCS Truppenführung und Fantasy-Rollenspiel: Ihre Heldenschlacht "Emblem of Gaia" legte den Grundstock zu Nintendos "Fire Emblem" und dem hauseigenen "Lung Risser". Diese Fantasy-Feldzüge prägten spätere Konsolen-Kriege: Statt ganzen Armeen kommandiert Ihr individuelle Helden, die sich zum Duell auf einem speziellen Kampfbildschirm treffen. Siege werden mit Erfahrungspunkten, Gold und magischen Waffen belohnt, eine dramatische Handlung verbindet die Schlachten. Gegen die digitalen Sagen behaupteten sich in Japan nur die Spiele von Koei, die Herrscher und Heerführer der fernöstlichen Geschichte in ein Geflecht aus Politik, Wirtschaft und Diplomatie einbanden. Großstaten vollziehen sich bei Koei auf einer "Risiko"-ähnlichen Übersichtskarte mit Provinzen in den Farben des jeweiligen Herrschers. Treffen zwei Armeen zusammen, wird ein Hexfeldplan der Provinz ausgerollt und zugweise vorgerückt. Diese Strategiesimulationen auf zwei Befehlsebenen (Politik und Truppenführung) erschienen für alle Konsolen von Game Boy bis Playstation. Hexfeld-Offensiven, Fantasy-Feldzüge und fernöstlicher Machtpoker – damit sind die wichtigsten Strategiearten umrissen. Daneben beschreiten nur die Ressourcen-Manager eigene Wege: Während zivile Spiele wie "Sim City" nicht zu unserem Thema gehören, berührt eine Geschichtssimulation wie "Civilization" oder galaktischer Rohstoff-Poker à la "Full Metal Planet" und "Utopia" das Terrain reinrassiger Militärsimulationen. Aus diesen Ressourcen-Managern entstanden die aktuellen Echtzeitschlachten mit wuselnden Mechs, Panzern und Orks, bei denen Ihr hektisch von einer Etappe zur nächsten klickt. Doch "Command & Conquer" und "Z" sind Kinder der 32-Bit-Generation – und haben auf dieser Doppelseite deshalb nichts zu suchen. *wi*

Man kann sie lieben oder hassen: Am Echtzeit-Ablauf moderner US-Strategiespiele scheiden sich die Strategengeister. Doch schon bevor Westwood & Co. die hektischen Point'n'Click-Feldzüge weltweit etablierten, experimentierten japanische Designer mit der Spielmechanik. Der "Thunderforce"-Entwickler Technosoft veröffentlichte seine Mechschlacht "Herzog 2" schon 1989, also drei Jahre bevor der amerikanische Echtzeit-Pionier "Dune 2" erschien. Danach herrschte zwei Jahren Funkstille an der Echtzeitfront, bevor "C&C" und "Warcraft 2" den aktuellen Boom auslösten.



Echtzeitschlacht für einen oder zwei Spieler gleichzeitig: "Herzog 2" auf dem Mega Drive.



Hudsons Klassiker "Nectaris" prägte u.a. die deutsche "Battle Isle"-Serie (PC).



16-Bit-Strategiespielschema: Von der Oberwelt (hier Nintendos "Fire Emblem")...



...auf die taktische Karte (hier ein isometrisches Schlachtfeld aus "Front Mission")...





...und (sobald Truppen zusammenrumpeln) ins individuelle Duell ("Shining Force").





Mit "Dune 2" (Bild oben) machten Westwood und Virgin das Echtzeit-Genre weltweit bekannt. "C&C" (unten) ist ein direkter Nachfolger dieser Filmumsetzung.

## IN MEMORIAM

### Shining Force (Sega, 1992)





**Noch stärker als der "Lungrisser" von NCS verläßt sich Segas "Shining Force"-Saga auf Elemente und Ideen des Fantasy-Rollenspiels. Zwischen den Schlachten mit bis zwölf eigenen Helden wird eingekauft (siehe Bild rechts), geplaudert und gereist, in der Schlacht dann gezaubert, geheilt und mächtig zugedroschen. Edle Benutzerführung mit Icons und Menüs, viele taktische Möglichkeiten und überraschende Wendungen in der Handlung verbinden sich zu einem überaus vergnüglichen Fantasy-Abenteuer für Sega-Heerführer, die auf Zahlenkolonnen und komplexes Schlachtregelwerk verzichten können.**
**Erfreulich: Beide "Shining Force"-Module erschienen als PAL-Versionen auch in englischer Sprache. Außerdem gibt's "Shining Force CD", das zwei Fassungen, die ursprünglich für das Handheld "Game Gear" entstanden, auf einer Mega-CD-Scheibe zusammenpackt.**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **KONSOLE** | Mega Drive | **JAHR** | 1992 | **WERTUNG** | ✱ ✱ ✱ ✱ |
| **BEMERKUNG** | *Einsteigerfreundlich, komfortabel und grafisch hübsch inszeniert: Segas exklusive Strategiespielserie.* | | | | |





Das beste Fantasy-Strategiespiel der frühen 90er-Jahre: "Lungrisser" für Mega Drive, PC-Engine und Super NES.



**1980**

**1981** – "Utopia" für das Intellivision ist der Management- und Strategie-Vorläufer zu "Sim City" & Co.

**1982**

**1983** – Das NES erscheint in Japan.

**1984** – Das Computer-Spiel "Lords of Midnight" verbindet Strategie mit Rollenspielelementen in einer 3D-Landschaft.

**1985** – Systemsoft veröffentlicht "Daisenryaku" – Grundstein der erfolgreichsten Strategie-Computer- und Videospiele Japans.

**1986** – "Romance of the three Kingdoms", "Nobunaga" & Co: In ausufernden Serien verbindet Koei Wirtschaft und Politik, Geschichte und fernöstliche Legenden.

**1987**

**1988** – Echtzeit-Kreuzzüge: Mit dem 16-Bit-Klassiker "Populous" begründet Bullfrog seinen Ruhm. Auf dem PC blieb Ressourcen-Management bis heute in Mode.

**1989** – Ein großes Jahr für Strategiespieler: In den USA erscheint "Sim City", in Japan "Nectaris" und "Herzog 2", die Echtzeit-Schlacht für das Mega Drive, das dort ebenfalls debütiert.

**1990** – Das Super Nintendo erscheint in Japan. Für das NES veröffentlicht Nintendo die Strategie-Rollenspiel-Mixtur "Fire Emblem" exklusiv für Japan.

**1991** – Amerikanische Computer-Spieler durchlaufen die Geschichte mit "Civilization", Japaner kämpfen mit den Rittern des "Lungrisser"-Ordens.

**1992** – Sega schlägt mit "Shining Force" ein neues Fantasy-Kapitel auf, US-Entwickler Westwood entfacht den Wüstenkrieg: Mit "Dune 2" beginnt der Echtzeit-siegeszug.

**1993**

**1994** – Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.



**1995**

SECOND HAND



Habt Ihr schon Euer Weihnachtsgeld in der Tasche? Der eisige Herbst deutet auf einen gnadenlosen Winter hin – dementsprechend werde ich mich allabendlich mit einem riesigen Karton Spiele vor das Surround-Equipment pflanzen und die lädierten Prügelfinger für meinen "Most Wanted"-Titel "Tekken 3" warmspielen. Wer den Wintersport ebenso meidet wie ich, findet in dieser MAN!AC Topspiele für kalte Wintertage: Rollenspiele und Action-Adventures haben diesen Monat in den Kleinanzeigen Hochkonjunktur. Euer Olli!

# SUCHE

## NINTENDO

**Spieleprofis im Raum Wiesbaden!** Wer auf Zocksessions Lust hat, meldet sich bitte bei mir. Zur Zeit bevorzugt: 007 (Defeat Baron Samedi?), Windjammers, SF2 (die Nr.1) & diverse indizierte Games. Tel. 0611/520782

**Nintendo Game & Watch** LCD-Spiele gesucht! Verkaufe Spiele & Hardware für Atari Jaguar, 7800, 5200, 2600, Intellivision, Colecovision & Vectrex. Tel. 02156/77827

**Game Boy-Spiele:** R-Type2, Sagaia, Ms. Pac Man, Contra, Pang, Dig Dug, Centipede, Millipede, Burger Time Deluxe, Parasol Stars, Looney Tunes, Streetfighter2 sowie Playstation- & Saturn-Spiele. Peter Rohr, Nauplaisstr.19, 81547 München.

Dringend für N64 die amerikanische Version eines Prügelspiels mit glänzendem Titel. Tel. 02131/949066 (David)

**Tauschpartner für N64-Spiele**, biete Mario64, Turok, Starfox (alle us). Suche Blast Corps & sonstige. Na, interessiert? Dann ruf' mich an: Tel. 06733/6228

**Tausche Mario Kart64** gegen Turok (uk) oder ISS64! Tel. 04931/4703 (Jan)

## PLAYSTATION

**PSX**: Nightmare Creatures, Front Mission, War Gods, Rockman X4, Tomb Raider2, Marvel Super Heroes, Fighting Force, Langrisser, Breath of Fire3, Tekken3... Saturn: Sakura Wars, Greatest Nine, X-Mas Nights (10 DM) u.v.m. Tel. 0251/212846

**Tausche PS- & N64-Spiele!** Habe und suche aktuelle PAL-Games. Verkaufe oder tausche gegen Spiele: Komplettsammlungen von MAN!AC oder Next Level. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Stop! **Suche Neuheiten, Konsolen & Zubehör** für Sony PSX, SNES, GB, NES usw. Suche auch N64-Titel Wargods, Golden Eye & Bomberman u.a. Meldet Euch bitte unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

**Kaufe oder tausche** Crash Bandicoot & Pandemonium, biete dafür AIV (A-Train), Vandal Hearts, NBA Jam, Porsche, Magic Carpet und andere an. Tel. 03592/34440 (abends, Michael)

Multi PSX + RGB-Kabel + Pad + Memory Card (ohne Spiel) für bis zu 280 DM! Suche Spiele: Legacy of Kain dt, Final Fantasy7 dt, Beyond the Beyond us, Wild Arms us, Ogre Battle us je zu 50-80 DM. Tel. 0721/689689 (Bernd)

Immer **Spiele für Playstation und Nintendo 64** zu fairen Preisen oder im Tausch gegen meine Spiele (40 x PS / 5 x N64) gesucht. Suche auch GB-Spiele. Ruft schnell an und macht Eure Angebote: Tel. 030/34706700

Günstige **Sony PS und Spiel**, Game Boy und Spiele, Nintendo 64 und Spiele. Kaufe auch komplette Sammlungen oder einzeln, auch NES und Spiele. Angebote erwünscht unter: Tel. 0561/8701586 (Monika)

**Tauschpartner für PSX-Games!** Habe A. Power Soccer, Contra, Jetrider, Warhawk, Exhumed, V-Rally, Ballerspiel. Suche außerdem "Racing Wheel" und "Light Blaster". Tel. 06182/24047 (ab 18 Uhr, Oli)

## EXOTEN

Dringend gesucht: Neo Geo CD-Spiel Turf Master. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0421/459500

Dringend Neo Geo-Module: Baseballstars2 & Windjammers (us), zahle Höchstpreise!!! Tel. 06267/92070 (Carsten, 7-16 Uhr) oder Tel. 0171/4570622 (ab 16 Uhr)

## SONSTIGES

**Game Boy Pocket** ohne Spiel, normalen GB, samtliche Lynx-Spiele, Nomad und Multimega + Zubehör. Tel. 0351/4126758 (Peter) oder 113022.13@compuserve.com

Suche **Automatenplatinen**: Donkey Kong & Junior, Popeye, Roc'n'Rope, Zaxxon, Gyruss, Burger Time, Lady Bug, Pooyan, Carnival, Pengo, Donkey Kong3, Spy Hunter, Tapper, Moon Cresta, Junior Pac-Man, Tutankham, Jungle King. Peter Rohr, Neupliastr.19, 81547 München.

**(Ver)kaufe & tausche Spiele und Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für Coleco, Atari2600, 7800, Philips, PC-Engine u.s.w. Tel. 089/1403732

**Importspiele für Nintendo 64** sowie Spiele für 3DO & Jaguar. Evtl. auch Tausch. Tel. 0761/25136 oder Tel. 0171/6935880 (ab 18 Uhr)

Zahle **10 DM für jedes Spiel** für NES, Game Boy, Mega Drive und Game Gear. Kaufe auch Konsolen und Zubehör für andere Systeme. Tel. 05621/2231

**Spiele** für Philips G7000, Atari2600 & Vectrex gesucht. Suche auch Neo Geo-Module, Joyboard, Memory Card sowie Automatenplatinen. Tel. 02156/77827

Ich suche dringend **gute RPGs** für die Sony Playstation oder den Game Boy. Alles in dt oder us, kein jp! Angebote an Bernd Standhaft, Am Kohlhaag3, 65207 Wiesbaden.

(Ver)kaufe ständig **Konsolen, Spiele & Zubehör** für Sony PS, N64, SNES und Game Boy. Ich bezahle faire Preise für Eure Ware und suche vorrangig Neuheiten. Ruft an unter: Tel. 09603/1764 (Check it out!)

Dringend gesucht: **Neuheiten, Konsolen, Zubehör & Sammlungen** für Sony PSX, N64, SNES, GB, Saturn etc. Suche ganz besonders Super Bomberman64 für N64. Einfach anrufen unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für Oldie-Konsolen, z.B. PC-Engine, Atari2600, 7800, Coleco u.s.w. Tel. 089/1403732

Wer verkauft mir seine **Playstation** mit oder ohne Spiele, Spiele auch einzeln? Suche auch SNES oder N64, sowie Game Boy und NES. Möglichst günstig, kaufe auch komplette Sammlungen! Ruft an: Tel. 05543/592

# VERKAUFE

## NINTENDO

**SNES + 11 Spiele** + Adapter (Flashback, DKC1, Castlevania4, Shadowrun, Legend of Zelda, Harry's Adventure, Streetfighter2, Turtles in Time, Pagemaster, Zombies, Pilotwings, Mario World) für nur 500 DM. Tel. 06775/9529 (ab 18 Uhr)

Starfox64 95 DM, Blast Corps 80 DM, International Superstar Soccer64 95 DM, Mario Kart64 70 DM. Alle Preise inkl. Porto & NN! Alles PAL und in Topzustand. Tel. 0721/502735 (ab 16:30 Uhr, Adrian)

**N64 PAL** + 2 Pads + Mario + Waverace für 399 DM, auch mit SotE für nur 449 DM. Spiele und Konsole sind auch einzeln erhältlich. Tel. 030/8822142 (Philip)

**Nintendo64-Spiele:** Blast Corps 80 DM, Goldeneye us + Adapter 170 DM, Waverace 60 DM. Saturn-Spiel Clockwork Knight1/2 zusammen 100 DM. Suche Resident Evil2-Demo, Ballerspiel für Saturn. Verkaufe für PSX cooles Prügelspiel. Tel. 07161/40951

**Nintendo64 us** + RGB-Umbau + RGB-Kabel + dt. Netzteil + Pad für nur 439 DM: JP Spiele spielbar, ca. 8 Wochen alt, 1A-Zustand, Komplettpreis! Turok us 109 DM, Waverace64 dt 59 DM, glänzendes Prügelspiel dt 109 DM, Memory Card Plus (mit LED) 39 DM. Tel. 07262/7282

**Nintendo64** + Antennenkabel + Controller + International Superstar Soccer64 + Mario64 (1 Monat alt) für VB 420 DM. Einzeln: Antennenkabel 30 DM, Mario 50 DM, ISS 90 DM, CP 20 DM, N64 230 DM (alles VB!). Tel. 05631/4696

N64-Spiel **Turok** (deutsche Version) 100 DM. R. Forelle, 40721 Hilden. Tel.02103/88367

**Hexen64** und anderes 3D-Ballerspiel für je 110 DM (beide us). Super Mario64 64 DM, Bomberman 149 DM. Suche Mario64 us und Mario Kart 64. Tel. 0341/9805612

**SNES-Spiele:** Paperboy2 30 DM, Super Mario World 30 DM, Tiny Toons: Bust's Loose 30 DM, Super Game Boy 37 DM. Tel. 0228/374919 (Alex aus Bonn)

**SNES-US-Konsole** + Final Fantasy3 + Brainlord + Chronotrigger + Super Mario RPG + Brandish + Dragon View + Spike MCFang + King Arthur + New Horizons (alle us) komplett für 500 DM. Tel. 07364/6594

**Turok PAL** uncut 100 DM. Prügelspiel + Gamesguide mit allen Moves für alle Teile. Mangas & SNES-Spiele, Final Fantasy1! Tel. 0221/6801871

**Nintendo64** + 2 Pads + Mario Kart + Waverace + Pad + Mario-Spieleberater + 8 Nintendo-Magazine (alles orginalverpackt) für VB 420 DM. Tel. 0172/3229833

Mario Kart64 70 DM, Blast Corps 90 DM, Waverace 65 DM. Tausche auch gegen Extreme G, Goldeneye. Tel. 02161/897904

Arcana us, Boxing Legends us, Earth Defence Force us, Magic Sword us, Wings2 us, Actionspiel us je 55 DM. Donkey Kong Country, F1, Humans, Mystic Quest, Super Conflict, Super Pinball je 65 DM inkl. Porto. Tel./Fax 030/6258637

**SNES + Multitap** + 3 Pads + AV-Kabel + SMW + SMK + Zelda + DKC2 + Cool Spot + SOM + Mystic Quest + SF2 + Geniales Actionad. + NBA Live97 + Starwing + Chessmaster (ohne Verp.) für VB 300 DM. Felix Brinnich, Kalkofenstr.6, 72666 Nechartailfingen.

**SNES**, 2 Pads, SMW, Yoshi's Island, Mario Kart, Zelda für 250 DM (2 Mo. alt). Hendrik Feenders, Hilkenburg4, 26810 Westoverledingen.



Der Atari-Automat "Paperboy" (1984) wurde für fast alle gängigen Konsolen und Computer umgesetzt (im Bild NES). Vom BMX-Rad werft Ihr Zeitungen in Vorgärten und weicht fiesen Kötern aus. Die Heimversionen boten jedoch nur mittelmäßigen Spielspaß, die Fortsetzung von Mindscape ebenso. Momentan basteln die Engländer an der Nintendo-64-Version "Paperboy 64".

## SEGA

**Saturn-Spiele** Fighting Vipers, Darius2, World Wide Soccer97, Sega Rally, Scorcher, Virtua On. Bitte schickt mir Eure Angebote per Post, Danke.
Alexander Leminski, Dostojeuskistr.8, 03050 Coffbus.

**Multimega + 12 MCD-Spiele** für 320 DM. Neo Geo + 7 CDs (SS2/3, Savage Reign, Galaxy Fight u.s.w.) für 350 DM. Super Nintendo + 4 Spiele (SMW, Fifa97, ISSD u.s.w.) für 220 DM. Tel. 0241/406465

**Sega Mega Drive** komplett mit 17 Spielen, Preis nach Rücksprache. Tel. 0341/4250216 (Axel)

**Mega Drive1** + 3 Pads + 25 Spiele (Thunderforce4, Landstalker, Earthworm Jim2, Jungle Strike, Aladdin, Jungle Book, Soleil, SF2, 3 WWF-Games, Fifa Soccer, Jurassic Park, Sonic, Pitfall...) für VHB 380 DM. Tel. 05721/77521

Sega Rally 45 DM, BA Toshinden 40 DM, Rise2 20 DM, D 30 DM, Cyberia 40 DM, M. Mansion 30 DM, Vipers 50 DM, Worms 50 DM, Torico 50 DM. Im Set: VFighter1, Panzer Dragoon, Myst & 3 Demo-CDs zusammen 50 DM! Alle Spiele zusammen nur schlappe 400 DM.
Tel. 0421/476755

**Sega Mega Drive2** + 2 Pads + Verlängerungskabel + 6 Spiele (Global Gladiators, Sonic1/2, Grand Slam, NBA Jam TE, Mickey Mania) + Cheats, Preis nach Vereinbarung. Tel. 09453/1884

**Für Saturn**: Shellshock dt 25 DM, Virtua Racing dt 15 DM, Command & Conquer dt 50 DM, Thunderhawk2 dt 25 DM, Daytona USA dt 20 DM, Saturn-Pad (Sega) 15 DM. Komplett 125 DM + Demo-CD! Alles in Topzustand per Nachnahme, tausche auch N64-Games (dt/us/jp). Tel. 09331/7630

**Sega Mega Drive 20 DM**, Saturn 45 DM, NES 18 DM. Suche SNES Sport-, Kinder- & Rollenspiele.
Tel. 02841/44125 (Marianne)

**Destruction Derby + Lenkrad + Pedale** + 2 Demo-CDs für gerade mal 160 DM.
Tel. 035601/30676 (Michael)

**Spiele** für MD & GG, 32X + Metal Head. MD-Spiele zw. 20-45 DM, GG-Spiele 10-35 DM.
Tel. 07529/3470 (18-20 Uhr, Finn)

## PLAYSTATION

DD2 dt 50 DM, RRR dt 40 DM, Magic Carpet dt 40 DM, Soviet Strike dt 50 DM, Toshinden2+ jp 40 DM, NHL Face Off97 us 50 DM, Motor Toon GP2 jp 50 DM (+ Link-CD), Prügelspiel us 50 DM, Chronicles of the Sword dt 2 CDs 50 DM, Command & Conquer dt 60 DM, Porsche Challenge dt 60 DM, Micro Machines V3 dt 60 DM, Warcraft2 dt 60 DM, Tekken2 us 50 DM, Adidas Power Soccer dt 50 DM. Alles in Topzustand per NN, wegen Sammlungsauflösung zu verkaufen.
Tel. 09331/7630 (Chris)

**V3 Racing Lenkrad** (NP 150 DM) für 80 DM. Raven Projekt + Davis Cup Tennis, alles dt für PS je Spiel 30 DM. Suche Ballerspiel mit Bruce für 60 DM.
Jürgen Stroben, Ziegeleiweg22, 57319 Bad Berkburg.

**Spiele für PSX**, z.B. Soulblade, Rage Racer u.v.m. Habe auch Spiele für Nintendo64 & Saturn!
Tel.07622/61975 (Matthias)

**Tausche und verkaufe** Porsche Challenge und APS97. Suche Tunnel B1! Tel. 03866/81639

Alien Trilogy 30 DM, LBA, Tunnel B1, Blood Omen, Space Hulk, Baphomets Fluch 50 DM, Suikoden (50 DM oder Tausch gegen Vandal Hearts), Oddworld, Jurassic Park 65 DM, alles PAL. Tel. 07351/827817

**Multinorm-PSX** + Pad + Porsche Challenge + Soviet Strike + The Crow für 380 DM inkl. Porto & Nachnahme. Suche dringend Komplettlösung für PC-"Shine".
Tel. 02233/41681
(Mo-Fr 18-20 Uhr, Stefan)

Need for Speed2 45 DM, F1 45 DM, V-Rally 60 DM. Zustand wie neu!
Tel. 09090/5615 (ab 18 Uhr)

Revolution X 20 DM. Shellshock, Air Combat je 29 DM. Track & Field, NBA Live97 je 36 DM. Baphomets Fluch, Mechwarrior2, Total NBA97, Chronicles of the Sword je 49 DM.
Tel. 033841/35538 (Marco)

**PSX-Spiele**, u.a. V-Rally, Wing Commander4, Suikoden, Legacy of Kain. Tel. 07331/68327 (Raphi)

**PSX** + 3 Pads + Lightgun + RGB-Kabel + 42 PSX-Games, alles in Topzustand, Neupreis über 5200 DM für schlappe 2800 DM zu verkaufen. Tel. 09561/32461 (Björn)

**PSX-Spiele** (us & PAL): Habe z.B. Tekken2, Blam!, Resident Evil, Wild Arms, Beyond the Beyond, Command & Conquer, Wipeout 2097, Legacy of Kain, Soul Edge, Star Gladiator u.v.m. Suche für Mega Drive Dune2! Ruft an:
Tel. 0571/45744

**Playstation** (6 Monate alt) + 2 Pads + Memory Card + Reinigungsset + 9 Demo-CDs + 16 Spiele (z.B. Command & Conquer, Adidas Power Soccer, Theme Park, Kileak the Blood, Extreme Games, Destruction Derby2, Ridge Racer Revolution, TH2) für 1300 DM VB.
Tel. 0172/4609955

**Playstation PAL** + Memory Card + 2 Pads + 2 Spiele + 14 Demos für 600 DM. Es lohnt sich, schreibt an Carsten Redetzky, Gebrüder Grimm-Str.3, 21391 Reppenstedt.
Tel. 04131/65265 (16-20 Uhr)

**PS-Spiele** nur für Multinorm: Final Fantasy, Bushido Blade 50 DM. Nascar98 50 DM, Warcraft2 49 DM, Discworld2 55 DM, Pandemonium2 60 DM, JS Racing 99 DM.
Tel. 02161/207207 (Frank)

**Verkaufe oder tausche** Soul Blade 50 DM, Fade to Black 30 DM, Legacy of Kain 40 DM, Vandal Hearts 50 DM, Abes Oddysee 60 DM, Prügelspiel 60 DM. Tausche gegen Resident Evil oder Memory Card 360.
Tel. 05571/4802 (ab 15 Uhr)

**Sony PSX** (1 x PAL, 1 x NTSC) mit je 10 Games, Nintendo64 mit Hardware und Games, Sony DVD Player oder Toshiba DVD wegen Doppelgeschenk. Wegen Umstieg Barco Projektor Topgerät, F1-97, Rapid Racer, Gundam, Fighting.
Tel. 07263/2489

**Viele Spiele für je 50 DM** + Zustellgebühr: Tomb Raider, Pandemonium, Blood Omen, Ballerspiel für Gun, Oddworld, Excalibur, alles gut gepflegt.
Tel. 08191(50969 (Stefan)

**Tomb Raider** inkl. Lösungsbuch 70 DM VHB. Destruction Derby, Battle Arena Toshinden für je 20 DM. Cyber Sled 30 DM, alles für 110 DM.
Tel. 0231/8779020 (Fax 873894)

R. Evil, Porsche Cha., Crash B. je 50 DM. Jet Rider, Lost Vikings2, Lomax je 40 DM. NAB Live 97, A.P. Soccer, RRR je 35 DM. Toshinden, Road R., Track & Field je 30 DM. Shooter + Gun 80 DM. Tel. 06426/40069

## EXOTEN

**Neo Geo CDZ** (Double Speed-Version) mit 15 Spielen zu verkaufen. Tel. 069/4970311

**Turbo Duo RX** (RGB, jp/us-Umbau) + 4 Spiele für schlappe 550 DM. TD-Spiele: Castlevania X 150 DM, Legendary Axe 40 DM, Ninja Spirit 30 DM. Verkaufe desweiteren Neo Geo CD + 4 Spiele für 450 DM. Suche außerdem Neo Geo CD-Double Speed-Konsole!
Tel. 06894/384305 (ab 16 Uhr)

## OLDIES

**Atari2600 Version1** (Holz-Look) + 19 Module + Analog-Spiele für 200 DM. Tel. 0961/416110

Achtung Klassik-Freaks! Verkaufe Atari VCS2600, Interton Electron VC3000/4000, Intel + Gun, Universum CMS 4106/4014, Unimex Mark IX, TV-Sport GX4 gegen Gebot. Tel. 0991/9354 (Tom)

**MB Vectrex** mit 5 Spielen, Interton VC4000 mit 3 Spielen. Alles orginalverpackt + komplett (wie neu).
Tel. 06181/662704 (evtl. AB)

Final Fantasy1 us für NES, FF1-2 jp für jp 8-Bit Famicom und FF2 für GB. Habe noch viele Importe (RPGs und Sammlerstücke) für NES, MCD, GB und MS.
Tel. 0172/2740447 (ab 15 Uhr & WE)

**Saba Fairchild** mit 18 Spielen (in Topzustand), z.B. Autorennen, Schach, Bowling u.s.w. Preis je nach Gebot, alle Spiele mit Anleitung. Tel. 0212/41948
(evtl. auf AB sprechen)

## SONSTIGES

**Tausche Playstation (PAL)** + RF-Adapter + Syndicate Wars + Vandal Hearts + Alien Trilogy + Memory Card + 2 Pads gegen Nintendo 64 mit Spielen. Tel. 02565/6693

**Alte ASM-Hefte**: 7+8/87, 88-5/93 komplett, Sonderausgaben 3+4/88, 5/89, 9/90. Verkaufe auch G7000-Spiele, z.B. Schach, Q*Bert, suche dringend Game & Watch-LCD-Spiele von Nintendo. Tel./Fax 0521/896292

**N64-Spiele (PAL)**: Beat'em Up + 1 Seite Codes 115 DM, Turok engl. + 15 Codes + 24 Seiten Infos & Tricks 110 DM VHB. Habe auch Animes (Dragon Ball (PAL) u.s.w.) & Tamagotchi. Tel. 05232/929421 (ab 16 Uhr, Faris)

**PSX:** 3D-Shooter us 50 DM, X-Com us 60 DM. Neo Geo-Module: Samurai Shodown 100 DM, Magical Lord 80 DM, Joy Joy Kid (Puzzle, Rarität) 80 DM, alles 100% ok.
Tel. 06002/5640

**3DO FZ-10** Panasonic mit drei Spielen: Starblade, Ballerspiel, Wing Commander3: Heart of the Tiger. Zusammen nur 220 DM.
Tel. 02431/77429 (Eugen)

**SNES + 10 Spiele** + Pad 550 DM, verkaufe auch Super Mario64 für 70 DM. Turok und Star Wars SotE je 100 DM. Verschiedene PSX-Spiele 40-60 DM. Alles PAL, tausche auch.
Tel. 07223/24301

**(Ver)kaufe & tausche Spiele & Konsolen** für alle Systeme, kaufe & tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für Atari VCS, 7800, PC-Engine, Phillips, Coleco u.s.w. Tel. 089/1403732

SNES + 7 Spiele + Spieleberater 400 DM, NES + 7 Spiele 230 DM. Final Fantasy7 PSX 130 DM (neu/jp), ruft an: Tel. 08542/2218 (ab 18 Uhr)

**SNES Multi** + Vierspieleradapter + 4 Pads + Scart + 11 Spiele (Turrican, Parodius, FF2, SSF2, Castlevania, ARD4, F-Zero, Aladdin, Mario Kart, Plok, ISS Deluxe) für 400 DM, lege GB + SGB + 3 Games dazu. Habe noch MCD1 + Zubehör + 2 Games für 100 DM.
Tel. 07746/2505 (ab 20 Uhr, Viktor)

**(Ver)kaufe CD's & Videospiele**, CD's schon ab 2 DM! Liste gegen 2 DM RP, Infos bei: C. Teutrine, Papenbreede7, 59329 Diestedde.
Tel./Fax 02520/901398

**Topspiele für Playstation & Saturn** ab 30 DM, habe auch MD, MCD, SNES, 32X, 3DO, N64, Game Gear. Verkaufe SNES + 2 Spiele 200 DM, Saturn + 2 Spiele + 7 Demo-CDs nur 250 DM. Suche PS- & SNES-Sammlungen.
Tel. 0511/414899 (Thomas)

**SNES**: Choplifter3, FF2+3, Prügelspiel, Shadowrun. MD: Might & Magic, Darius2. PS: DD2, S. Strike u. v. m. Kaufe auch ganze Sammlugen an, Liste anfordern, fast alle Konsolen vorhanden!
Tel. 0172/4313195

Suche dringend **Neo Geo-Module**: Baseballstars2 & Windjammers (us), zahle Höchstpreise!!!
Tel. 06267/92070 (7-16 Uhr) oder
Tel. 0171/4570622 (ab 16 Uhr)

# PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

**Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik**

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

**SUCHE:** ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

**VERKAUFE:** ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

**Private Kleinanzeige:** Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

**5,50 DM in Briefmarken beilegen.**

**Bei Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

**Name, Vorname** | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

**Ort** | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?**
**DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG**
**• MAN!AC-KNOW-HOW •**
**WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**



Auf die geliebte Konsole eine ganze Woche verzichten? Wer seine Playstation mit einem Multinormumbau aufrüsten möchte, überlegt sich den Eingriff angesichts der langen Wartezeit zweimal. Wenn Ihr Euch von Eurem Lieblingsspielzeug nicht trennen wollt, im Umgang mit Lötkolben und Isolierband aber geübt seid, kauft Ihr einfach ein Umbauset. Im folgenden Text verraten wir Euch, welche Probleme und Aufgaben Euch beim Umbau erwarten. Euer Olli!

**UMBAUSÄTZE FÜR HEIMWERKER**

| | Nintendo64 | Playstation | Saturn |
|---|---|---|---|
| Chip-Umbau | Nur für Umbauprofis: Wolfsoft (Tel. 02622/83517) lötet Euch für 150 Mark den Sicherheitschip aus einem Modul ins N64: Nicht 100% kompatibel. | Multinorm-Chip ab 20 Mark | Nicht erhältlich |
| Multinorm-Wechselschalter | Nicht erhältlich | Nicht erhältlich | Etwas kompliziert; Bastelprofis wenden sich an GT Elektronik (und zahlen zirka 30 Mark). |
| RGB-Booster | Nur für alte Importkonsolen bei GT Elektronik (Tel. 07621/44609) für zirka 80 Mark. | Nicht nötig, RGB-Kabel separat erhältlich. | Nicht nötig, RGB-Kabel ist im Lieferumfang enthalten. |

KNOW-HOW!

# Selbst ist der Mann

Wer seine Playstation im Eigenumbau mit einem Multinorm-Chip ausstatten möchte, muß ein paar Grundvoraussetzungen erfüllen: Erfahrung mit dem Lötkolben ist unerläßlich, Grobmotoriker sollten angesichts der fieseligen Demontage der Konsole lieber Profis den Vortritt lassen. Nehmt Euch für den Umbau Zeit, wer ungeduldig zupackt, beschädigt die Flachbandkabel oder Steckverbindungen seiner Playstation.

**Multinorm-Chip – Nutzen & Funktion:** Der Umbauchip täuscht Eurer Konsole ein kompatibles Spiel vor, indem er das Signal der Norm-Erkennung manipuliert. Mit ihm verarbeitet Eure Playstation jedes Spiel – egal, ob aus Japan, den USA oder Europa. Nur eingelegte Musik-CDs erkennt die Konsole nicht mehr: Um Musik zu hören, müßt Ihr ins CD-Player-Menü wechseln.

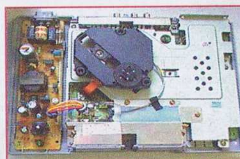
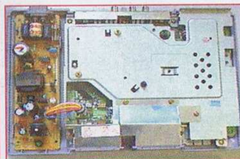
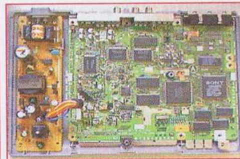
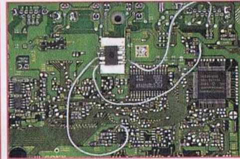
**Vorbereitung:** Bevor Ihr an Eurer Playstation herumschraubt, solltet Ihr das Werkzeug bereitlegen: Lötkolben und Lötzinn, Kreuz- oder Elektroschraubenzieher. Letzteren benötigt Ihr zum Öffnen der Konsole. Um die Drähte abzuisolieren benutzt Ihr eine Zange oder ein Taschenmesser, außerdem sollte ein Isolierband (zum Fixieren von Drähten und zum Isolieren des Chips) bereitliegen.

**Umbau:** Der Multinormchip hat acht Beinchen, die Ihr mit der Zange kürzt und anschließend vorsichtig zur Seite biegt. Isoliert die drei beiliegenden Kabel an den Enden ab und verzinnt sie genauso wie die Chip-Beinchen. Anschliessend legt Ihr über zwei Chip-Beinchen eine Brücke (siehe unten). Jetzt dürft Ihr Eure Playstation demontieren: Nachdem Ihr den Gehäusedeckel abgeschraubt habt, entfernt Ihr das CD-Laufwerk, die oberen Abschirmbleche sowie die Pad- und Memory-Card-Schächte. Dabei ist Fingerspitzengefühl für das empfindliche Flachbandkabel des CD-Laufwerks erforderlich. Anschließend lockert Ihr die Schrauben an der Hauptplatine und nehmt diese aus dem Gehäuse. Nun lötet Ihr die verzinnten Kabel an drei Lötstellen auf der Platinenunterseite fest (siehe Bild unten-rechts) und verbindet sie mit drei Chipbeinchen. Mit der beiliegenden Klebefolie fixiert Ihr den Chip auf der Platine, vorsichtige Bastler pappen noch ein Stück Isolierband darüber, damit durch die Abschirmbleche kein Kurzschluß entstehen kann. Schraubt Eure Konsole wieder zusammen, und der Umbau ist fertig.



Umbausets verkauft z.B. aRJay in Köln (Tel. 0221/121067). Besitzt Ihr bereits eine Playstation mit der Modell-Nummer SCPH-5552, erkundigt Euch nach Kompatibilitätsproblemen.

**Mögliche Probleme:** Aktuelle Versionen des Umbauchips unterstützen sowohl die alte (erkennt Ihr am Cinch-Ausgang) als auch die neue Playstation. Die Umbauanleitung versorgt Euch mit Angaben für beide Versionen. Seit kurzem ist eine dritte Playstation-Generation erhältlich (Modell Nr. SCPH-5552), die modifizierte Programmroutinen besitzt. Habt Ihr Eure Konsole erst im letzten Monat erworben, sprecht mit Eurem Umbauhändler über Kompatibilitätsprobleme und fragt nach einer neuen Chip-Version. Ansonsten arbeitet der Chip mit jeder Playstation – egal, ob japanisch, amerikanisch oder deutsch. *oe*

So wird's gemacht: Nach dem Öffnen der Playstation (links) entfernt Ihr vorsichtig das CD-Laufwerk (2.v.l.) und anschließend Abschirmbleche und Joypad-Schächte (2.v.r.). Nun liegt die Hauptplatine frei, und Ihr verbindet den Multinormchip durch drei Kabel mit der Platinenunterseite.



Nur für Elektronikprofis: Saturn-Umbauten mit Kipp- und Drehschalter sind komplizierter als der Playstation-Eingriff.

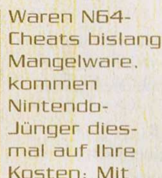
## FACHBEGRIFFE

**Flachbandkabel**
Mehrere Kabel, die zu einem dünnen Band zusammengefaßt sind: In der Playstation verbindet ein Flachbandkabel Platine und CD-Laufwerk, ein Knick und das Laufwerk streikt.

**Verzinnen**
Ein Kabel verzinnen bedeutet, das Ende zusammenzuzwirbeln und mit etwas Lötzinn zu versehen. Verzinnen vereinfacht die eigentliche Lötarbeit, da sich der Lötzinn nun ohne Probleme mit den Komponenten verbindet.

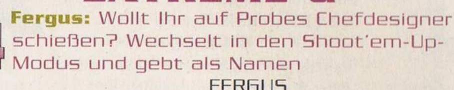
**Brücke**
Eine "Brücke" legt Ihr mit Zinn oder einem Kabel zwischen zwei Kontakte. Auch eine ungewollte Verbindung, die bei schlampiger Lötarbeit entsteht (Lötklexe) nennt man Brücke: Untersucht nach dem Umbau jede Lötstelle!

# LAST RESORT



Waren N64-Cheats bislang Mangelware, kommen Nintendo-Jünger diesmal auf Ihre Kosten: Mit unseren Tricks seid Ihr die ungeschlagenen Favoriten auf den 64-Bit-Rennbahnen, während der zweite Teil unserer "Final Fantasy 7"-Lösung allen Abenteurern auf die Sprünge hilft. Lediglich die "Nachgefragt"-Rubrik findet nur begrenzt Anklang: Ich erwarte diesen Monat ein paar mehr Zuschriften!
Viel Spaß beim Cheaten und Mogeln. Euer Olli.

## EXTREME G



**Fergus:** Wollt Ihr auf Probes Chefdesigner schießen? Wechselt in den Shoot'em-Up-Modus und gebt als Namen

FERGUS

ein. Die Dronen haben sich nun in Fergus' Gesicht verwandelt.

**Extreme-Team:** Um mit dem verwegenen Extreme-Team anzutreten, gebt Ihr Euch als

X6TEAM

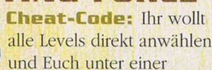
aus. Ihr solltet ein Klirren hören. Nun gebt Ihr den Vornamen eines Programmierers ein (z.B. Ash, Greg, John, Shawn oder Justin) – alle Namen findet Ihr in den Credits, notiert sie Euch!

| NAME | EFFEKT |
|---|---|
| roller | Steinmotorrad |
| xtreme | Speed-Modus |
| ghost | Transparenz |
| fisheye | Perspektive |
| magnify | Maginify-Modus |
| antigrav | Spiegelmodus |
| arsenal | Zufallswaffen |
| banana | Kurvenlage |
| RA50 | Quit = Sieg |
| wired | Wireframe |
| nitroid | Turbos |
| stealth | unsichtbar |
| uglymode | PSX-Modus |

**Megapaßwort:** Wollt Ihr alle Strecken, die zwei geheimen Motorräder sowie eine Geheimstecke anwählen? Dazu gebt Ihr als Paßwort ein und mit dem Neon-Flitzer seid Ihr unschlagbar:

81GGD5

## FIGHTING FORCE

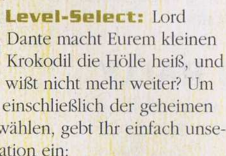


**Cheat-Code:** Ihr wollt alle Levels direkt anwählen und Euch unter einer Tarnkappe vor dem Feind verstecken? Kein Problem mit unserem Cheat: Haltet Im Startmenü

← + ■ + L1 + R2

solange gedrückt, bis die Worte "Cheat Mode" am unteren Bildschirmrand erscheinen. Im Optionsmenü wählt Ihr nun Startlevel und Unsichtbarkeit.

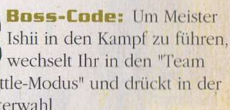
## CROC



**Level-Select:** Lord Dante macht Eurem kleinen Krokodil die Hölle heiß, und Ihr wißt nicht mehr weiter? Um alle Levels einschließlich der geheimen Insel anzuwählen, gebt Ihr einfach unsere Kombination ein:

← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →

## K1 - THE ARENA FIGHTERS



**Boss-Code:** Um Meister Ishii in den Kampf zu führen, wechselt Ihr in den "Team Battle-Modus" und drückt in der Charakterwahl

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → START

**Kampfstärke:** Wechselt während eines Kampfes in den Pausen-Modus und betätigt

L2 R1 L1 R1 L2 R1

Nun erscheinen blinkende Zahlen auf der rechten und linken Bildschirmseite, die Ihr mit dem Steuerkreuz verändern könnt. So läßt sich die Stärke des Kämpfers von 1 bis 9 variieren.

**Abspann:** Während die Playstation bootet haltet, Ihr die Tasten

L1 + L2 + ▲ + ● + ←

gedrückt. Erst wenn der Abspann erscheint, dürft Ihr die Tasten wieder loslassen!

## MITMACHEN & GEWINNEN!

***Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr Euch bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole verdienen! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal könnt Ihr "Bomberman 64", "Sonic R" und "Final Fantasy 7" abstauben. Rechtsweg ausgeschlossen.***

**Cybermedia Verlag**
**Kennwort: T!PSTEUFEL**
**Wallbergstr.10 • 86415 Mering**






LAST RESORT

# SEGA TOURING CAR



**Autolackierung:** Drückt während der Flitzerauswahl nach ↑ und ↓, um die Farbe Eures Wagens zu ändern.

**Geheimstrecken:** Die versteckten Kurse könnt Ihr nur anwählen, wenn Ihr das Datum der internen Saturn-Uhr ändert:

| | |
|---|---|
| Kurs "Winter Holiday" | 25.1.1997 |
| Kurs "Hint & Run" | 13.2.1998 |
| Kurs "April Foul" | 01.4.1998 |

## MEGAMAN X4

**Megarüstung:** Um Megaman mit der Megarüstung auszustatten, geht Ihr in der Charakterauswahl auf X, wählt ihn aber noch nicht an. Drückt

●●←←

und haltet anschließend **L1** + **L2** gedrückt. Nun betätigt Ihr die **START**-Taste. Bei der nächsten Kapsel gehört die Rüstung Euch – mit ihr könnt Ihr die Nova-Attacke beliebig oft ausführen! Für Zero ist der Cheat etwas anders: Im Charaktermenü geht Ihr auf Zero und haltet **R1** gedrückt. Betätigt nun

✖✖✖✖✖✖

und laßt die Zeigefingertaste wieder los. Haltet ● gedrückt und betätigt die **START**-Taste.

## DEAD OR ALIVE

**Ultra Hard:** Die anderen "Dead or Alive"-Recken können Euch nicht das Wasser reichen? Haltet während der Charakterwahl **L** oder **R** gedrückt und die Kampfarena verwandelt sich in eine höllische Todeszone.

**Kampfanalyse:** Ihr wollt Eure Fehler genau studieren? Haltet nach dem Spiel **A** + **C** gedrückt, damit ein "Play Back"-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Mit Button **B** spult Ihr nun zu einer beliebigen Stelle zurück.

**Screenshots:** Unser letzter Tip kommt bei PC-Besitzern besonders gut: Schiebt die "Dead or Alive"-CD in Euren Rechner und klickt ins Verzeichnis "Omake". Dort findet Ihr Bildschirmfotos und Hintergrund-Artworks!

## TOP GEAR RALLY

**Lackierung:** Ein neuer Lack gefällig? Wollt Ihr die Farbe Eures Flitzers ändern, haltet in der Auswahl

**L + R +C↑ + C↓ + C← + C→**

gedrückt und ändert mit dem Steuerkreuz die Bemalung des Fahrzeugs.

**Credits:** Um die wahren Credits zu studieren, wechselt Ihr ins Options-Menü und klickt auf das "Credits"-Icon. Nun drückt Ihr

**← C↓ → ↓ Z**

**Gag-Cheat:** Was haben sich die "Top Gear Rally"-Entwickler bloß dabei gedacht: Schiebt das Modul in Eure Konsole und haltet beim Anschalten alle C-Knöpfe gedrückt. Auf dem Titelbild erscheint nun das offizielle Veröffentlichungs-Datum (Release).

## MARVEL SUPER HEROES



**Todesstoß:** Der Sieg allein reicht Euch nicht? Nachdem Ihr ein Doppelduell gewonnen habt, drückt

**L + R**

um den besiegten Gegner weiter zu verprügeln!

**No-Gems-Modus:** Wollt Ihr auf die Gems im Zweispieler-Modus verzichten, halten beide Kontrahenten vor Kampfbeginn die Zeigefingertasten gedrückt. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung "No Gems".

**Dr. Doom:** Um den gelehrten Schurken Dr. Doom zu steuern, zockt Ihr das Spiel einmal durch und wechselt in die Charakterwahl. Dort haltet Ihr **START** gedrückt und betätigt

**↓, ↓, leichter Kick, mittlerer Kick, harter Kick**

**Tanos:** Wollt Ihr als Tanos kämpfen, zockt Ihr das Spiel einmal durch und wechselt in die Charakauswahl. Haltet nun **START** gedrückt und betätigt

**↑, ↑, harter Schlag, mittlerer Schlag, leichter Schlag**

**Zufallskämpfer:** Haltet in der Kämpferwahl → für drei Sekunden gedrückt. Betätigt nun **A** oder **C**, um einen Zufalls-Schläger zu wählen.

**Neue Kostüme:** Haltet in der Charakterwahl das Joypadkreuz ↑ oder ↓ gedrückt – je nachdem, ob Euer Schläger in der oberen oder unteren Reihe steht. Mit **A** oder **C** kleidet Ihr ihn neu ein.

## NIGHTMARE CREATURES



**SUPERCODE:** Vor lauter Zombies wißt Ihr weder ein noch aus? Untoten-Spezialist Thorsten Fabian aus Leverkusen verschafft Euch das passende Paßwort: Neben unbegrenzt Extras und Leben habt Ihr endlich Zugriff auf alle Levels.

**X↑●●●X■▲**

## DIDDY KONG RACING



**Turbostart:** Um mit einem Turbostart loszuschießen, drückt Ihr genau dann **A**, wenn die Worte "Get Ready" vom Bildschirm verschwinden!

**Credits:** Gebt im Magic-Codes-Bildschirm das folgende Paßwort ein und verlaßt das Menü wieder:

**WHODIDTHIS**

**Cheatcodes:** Probiert mal unsere Cheatcodes aus: Gebt sie im Cheatmenü ein und schaltet die neuen Optionen in der Code-Liste ein.

| CODE | EFFEKT |
|---|---|
| FREEFRUIT | 10 Bananen |
| TOXICOFFENDER | Giftballons |
| DOUBLEVISION | Charakter |
| OPPOSITESATTRAC | Regenbogen |
| BODYARMOR | Ballons |
| BOMBSAWAY | Rote Ballons |
| ROCKETFUEL | Blaue Ballons |
| NOYELLOWSTUFF | Keine Bananen |
| BYEBYEBALLOONS | CPU-Sperre |
| JOINTVENTURE | 2P-Abenteuer |
| TIMETOLOSE | Very Hard |
| BLABBERMOUTH | Horn Sound |
| BOGUSBANANAS | langsam |
| VITAMINB | Bananen |
| ZAPTHEZIPPERS | Keine Zipper |
| FREEFORALL | XXL-Ballons |
| JUKEBOX | Soundmenü |
| ARNOLD | XXL-Spieler |
| TEENYWEENIE | S-Spieler |
| OFFROAD | 4x4-Antrieb |

## COMMAND & CONQUER



**Cheats:** Dennis Drietchen aus Staufenberg hilft allen Joypad-Strategen aus der Patsche: Die Joypad-Kombinationen gebt Ihr im Pause-Modus ein.

**Ionen-Kanone:**

→↓←←↓→→↓←✖■▲

**Air-Strike:**

→↓←←↓→→↓←✖■●

**5.000 Credits Bonus:**

→↓↓←L1←→↓←

**Karte wird aufgedeckt:**

●●●↑●■L1●●●

# MOTO RACER

PS Ihr liegt immer auf dem letzten Platz? Wir verraten Euch, wie Ihr die Computergegner aus dem Rennen werft! Gebt die Tastenkombinationen im Titelbild ein ["Start/Options"-Menü].

| | |
|---|---|
| Pocket-Bike-Modus: | ↑ ↑ ↓ R2 L2 ↓ ✖ |
| Reverse-Modus: | ← → ← → ■ ● R1 L1 ▲ ✖ |
| Alle zehn Strecken: | ↑ ↑ ← → ↓ ↓ ■ R2 ▲ ✖ |
| Alle zehn Reverse-Strecken: | ↓ ↓ → ← ↑ ↑ ● L2 ▲ ✖ |
| Gegner fahren 50 km/h: | ↓ ↓ ↓ ● L1 ■ L1 ↓ ↓ ✖ |
| Turbomotorrad: | ↑ ↑ ↑ ▲ R1 ▲ R2 ↑ ↑ ✖ |

Seid Ihr zu faul, das Rennen selber durchzuspielen, gelangt Ihr mit den folgenden Codes direkt in den Abspann. Zum Schluß folgt noch ein Cheat für Vampire...

| | |
|---|---|
| FMV-Abspann: | ■ ▲ ● ▲ ■ ▲ L1 ↑ R2 ✖ |
| FMV-Credits: | ● ▲ ■ ● ▲ ■ ↑ → ← ✖ |
| Nachtrennen: | ↑ ● L1 ↓ ▲ L2 ■ ← R1 ✖ |

# MACE – THE DARK AGE

N64 **Cheats:** Um folgende Tricks zu aktivieren, geht Ihr in der Kämpferauswahl auf die angegebenen Schläger und drückt jeweils einmal **START**. Anschließend wählt Ihr ganz normal einen Helden aus.

**Speed Grid:**
Ichiro, Xiao Long, Koyasha

**San Fran Rush:**
Xiao Long, Al Rashid, Koyasha

**Macchu Picchu:**
Namira, Koyasha, Tarina

**Minigolf:**
Koyasha, Mordus Kull, Takeshi

**Andere Köpfe:**
Al Rashid, Takishi, Mordos Kull, Xiao Long, Namira

**Janitor Ned:**
Koyasha, Executioner, Lord Deimos, Xiao Long

**Hasenschuhe:**
Ragnar, Dregan, Koyasha

**Bildschirm-Shifter:** Wenn Ihr das Bild an Euren Bildschirm anpassen wollt, haltet Ihr die folgende Tastenkombination gedrückt. Eingestellt wird über den Analogstick.

**L + R + Z**

**Practice-Modus:** Wer zusammen mit einem Freund im Practice-Modus üben will, geht im Hauptmenü auf "Practice" und drückt auf beiden Pads gleichzeitig **START**. Nun dürfen beide Spieler einen Kämpfer auswählen und mit unendliche Energie loslegen!

# G-POLICE

PS **Cheats:** Das Cop-Leben fällt Euch schwer? Felix Klocke aus Bonn versorgt Euch mit Cheats und Paßwörtern. Folgende Tastenkombinationen drückt Ihr in der Einsatzbesprechung.

**Unverwundbarkeit:**
← + L1 + L2 + ■

**Mega-Weapon-Cheat:**
← + R1 + L2 + ●

**Paßwörter:** Mit den folgenden Paßwörtern könnt Ihr im Trainingsmodus die geheimen Missionen anwählen und alle Levels besuchen.

| PAßWORT | EFFEKT |
|---|---|
| SXYLAAAA | Level 1 |
| KJOXAAAA | Level 2 |
| UIXZAAAA | Level 3 |
| MKFHRFA | Level 4 |
| WHALTMIAA | Level 5 |
| YITSRFAA | Level 6 |
| UWCQAAAA | Level 7 |
| MYKXQFAA | Level 8 |
| YIOQMIAA | Level 9 |
| CJWGRFAA | Level 10 |
| WRITUIOA | Level 11 |
| GVFSAAAA | Level 12 |
| MGIZAAA | Level 13 |
| EIQGRFAA | Level 14 |
| QSTZMIAA | Level 15 |
| EEIQRFAA | Level 16 |
| CHYRAAAA | Level 17 |
| UGZKAAAA | Level 18 |
| KFPGRFAA | Level 19 |
| YCQGNIAA | Level 20 |
| ICZNIAA | Level 21 |
| WHCIAAA | Level 22 |
| KTUWQFAA | Level 23 |
| YQVWMIAA | Level 24 |
| IQEZMIAA | Level 25 |
| EGXTTVCAA | Level 26 |
| SRPIMIAA | Level 27 |
| CRAUVCAA | Level 28 |
| ODHDWCAA | Level 29 |
| CPZRMIAA | Level 30 |
| YOVYMIAA | Level 31 |
| YAXTRFAA | Level 32 |
| CRZOVCAA | Level 33 |
| QOARPFAA | Level 34 |
| OPLRMIAA | Level 35 |
| PANTALON | Geheimmission |

# NACHGEFRAGT

**"MDK" ist mein neues Lieblingsspiel, aber die Panzer kosten mich fast immer ein Leben. Wie halte ich mir die Ungetüme am besten vom Hals?** *Willi Ranz, Hausen*


Verwirrungstaktik: Lauft immer im Kreis um den Panzer.

Stell Dich genau vor den Panzer (siehe Bild) und eröffne das Feuer. Nun hältst Du die L1-Taste gedrückt (seitwärts laufen) und richtest mit dem Steuerkreuz Deine Kanone immer auf den Panzer. So läufst Du dann im Kreis um die Kriegsmaschine, und alle gegnerischen Schüsse verfehlen Dich! Nach ein paar Runden fliegen Dir die Blechfetzen um die Ohren.

**Über Euren Profi-Tip zu "Tobal 2" habe ich mich sehr gefreut. Ich habe von den beeindruckenden Monstern "Super Trix" und "Tri Horn" gehört, wie kann ich sie anwählen?** *Ludwig Schönherr, Obergilching*

Die beiden Schläger existieren tatsächlich: Für "Super Trix" mußt Du die Monster-Daten von einer fremden Memory Card laden, "Tri Horn" erscheint erst, wenn Du 100 Replays auf Memory Card gesichert hast. Schaust Du Dir 100 gespeicherte Replays an, erscheint übrigens "Spike Shield".

# SAN FRANCISCO RUSH



**Rücksetztbremse:** Damit Ihr nicht automatisch wieder auf die rechte Bahn befördert werdet, drückt Ihr im Setup-Menü

**C↑ C↑ C↑ C↑**

**Crash-Replay:** Baut einen Unfall in dem Moment, in dem Ihr die Ziellinie passiert! Sobald der "Game Over"-Schriftzug anfängt zu blinken, haltet Ihr

**L + R + Z**

gedrückt, bis das Highscore-Demo beginnt. Habt Ihr alles richtig gemacht, dreht Euer Wagen im Replay brennend seine Runden!

**Wagen-Tuning:** Haltet in der Autowahl erst **C↓**, dann **C↑** gedrückt und laßt anschließend beide gleichzeitig los. Nun haltet Ihr erst **C↑**, dann **C↓** gedrückt und laßt wieder beide gleichzeitig los. Die Größe Eures Wagens verändert sich. Wiederholt die Prozedur, wenn Ihr die Größe noch weiter verändern wollt.

**Gravitations-Cheat:** Ihr wollt mit der Anziehungskraft des Mondes über die Strecken heizen? Klickt Euch ins Setup-Menü und haltet den **Z**-Knopf gedrückt. Nun lenkt Ihr auf dem Steuerkreuz nach ↑ und ↓, ehe Ihr **Z** wieder loslaßt. Noch eine Kombination, und Ihr habt's geschafft: Drückt auf dem Steuerkreuz ↑ ↓ ↑ ↓, und ein Gewichtssymbol erscheint auf dem Bildschirm. Wiederholt den Cheat für andere Gravitationsverhältnisse!

# Colony Wars




## DIE SCHLACHT UM DIE FREIHEIT: ALLGEMEINE TIPS



**In Bewegung bleiben!** Vor allem beim Angriff auf Frachter, Kreuzer und andere große Navy-Installationen nie still stehen! Die Sensor-Phalanx eines Kampfschiffs ortet in Sekundenschnelle feindliche Energie-Signaturen und eröffnet umgehend mit massiven Strahlenwaffen das Feuer. Durch mehrere, schnelle Anflüge mit gelegentlichen Richtungswechseln minimieren erfahrene Liga-Piloten diese Gefahr.

**Minen abwerfen!** Sobald feindliche Jäger Raketen auf Liga-Schiffe abgefeuert haben, erscheint eine Sensoren-Warnung. Besteht eine Mindestentfernung zur einfliegenden Rakete, könnt Ihr durch das Abwerfen einer Mine die Automatik irritieren. Durch EMP-Angriffe kann ein Raketenangriff am besten verhindert werden.

**Traktorstrahl benutzen!** In den meisten Missionen sind Großkampfschiffe ständigen Attacken von Navy-Bombern ausgesetzt. Durch Koppeln dieser Bomber an das eigene Schiff ist eine erheblich schnellere Zerstörung möglich. Besonders der Streu-Laser (falls verfügbar) durchschlägt Schilde und Panzerung in sekundenschnelle.

**Waffen kombiniert einsetzen!** Bei Angriffen auf Großkampfschiffe während des Anflugs mit Raketen und Torpedos Schäden verursachen, noch bevor man in Laser-Reichweite ist. Beim Näherkommen zwischen den einzelnen Primär-Waffensystemen durchschalten, um Überhitzung zu vermeiden. Frachter und Kreuzer sind mit EMP-Impulsen schnell deaktiviert. Nach dem ersten Ausfall der Sensoren mit EMP-Beschuß fortfahren, bis die Sensoren dauerhaft ausgefallen sind!

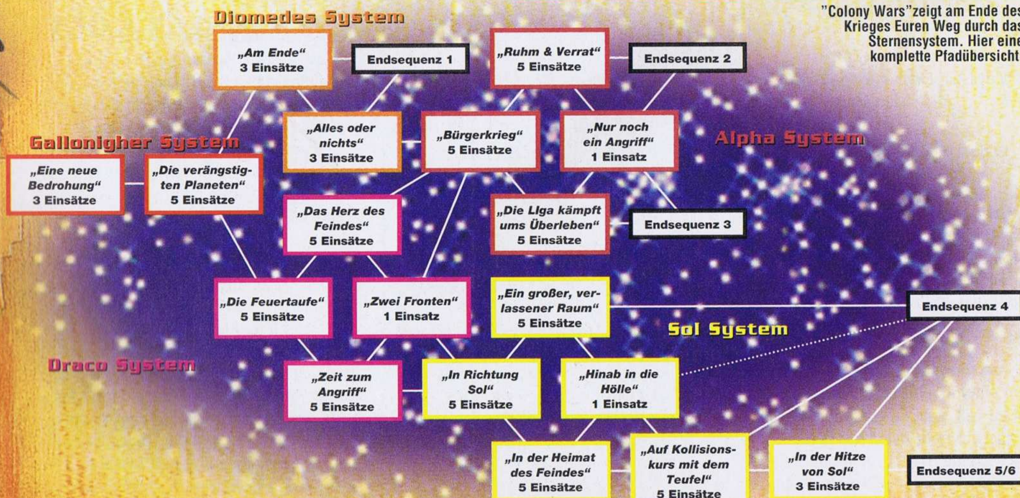
**Radar-System benutzen!** Während ausgefüllte Punkte auf dem Holo-Radar Ziele vor Euch markieren, bedeuten kleine Kringel Ziele hinter dem Schiff. Beachtet vor allem neu auftauchende Feindobjekte: Oft enttarnen sich während einer Schlacht besonders gefährliche Navy-Maschinen und Laser-Geschütze, die höchste Gefahr für Liga-Kampfsterne darstellen.

## STERNENKARTE

Der Leistung entsprechend gabelt sich der Weg durch das "Colony Wars"-Sternensystem. Das aktuelle Kapitel wird im Kommunikationsfenster oben angezeigt. Auf der Übersicht erkennt Ihr die einzelnen Kapitel und die maximale Anzahl der zu absolvierenden Einsätze. Beachtet aber, daß einige der Missionen übersprungen werden, wenn Ihr besonders erfolgreich seid.




"Colony Wars" zeigt am Ende des Krieges Euren Weg durch das Sternensystem. Hier eine komplette Pfadübersicht.





Eine der schwersten Missionen: In schneller Folge sind die Angriffskanonen zu zerstören, die sich nacheinander enttarnen.

## RAUMKAMPF-CODES

**Die Cheats werden als Paßwort im Optionsmenü eingegeben. Beide Cheat-Codes lassen sich auch kombinieren. Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung!**

**Unverwundbarkeit:**
**Hestas*Retort**

**Unendlich Sekundärwaffen:**
**Memo*X33RTY**

# DIE RAUMWAFFEN DER LIGA

## Primärwaffen

**Laser:** Die Standardwaffe der Liga ist ein- bis dreistrahlig konfiguriert. Während die Wirkung auf Schilde minimal ist, durchbricht der orangefarbene Laser ungeschützte Schiffe mit großer Wucht.

**AS-Laser:** Der blaue Anti-Schild-Laser absorbiert die Energieladungen feindlicher Schutzschilde enorm wirkungsvoll, hat aber keinerlei Effekt auf die Rumpfhülle des Ziels.

**EMP-Geschütz:** Dieser Störstrahler wird für Kreuzer und andere Basisschiffe eingesetzt, leistet aber auch gegen kleinere Jäger gute Dienste. Der Elektro-Impuls schließt Zielerfassung und Navigationssystem des Feindes kurz, so daß keine wirkungsvolle Gegenwehr möglich ist. Bei längerer Anwendung wird das Sensor-System des Gegners vollständig zerstört.

**Plasma-Zwillingskanone:** Eine Plasma-Salve beschädigt zugleich Schilde als auch die Ummantelung feindlicher Maschinen. Durch die vergleichsweise langsamen Impulse ist die Plasma-Kanone vor allem bei trägen Großkampfschiffen wirkungsvoll.

**Streulaser:** Durch die hohe Kadenz durchschlägt diese Schnellfeuerwaffe vor allem nahe Ziele, die der Salve nicht mehr ausweichen können. Zusammen mit dem Traktorstrahl die wirkungsvollste Kombination, um schnelle Abschüsse zu erzielen.


Waffenwechsel zahlt sich aus: Benutzt immer erst den A.S.-Laser, bevor Ihr die Rumpfhülle durchlöchert!

## Sekundärwaffen

**Bewegungs-Rakete:** Da dieses Modell die Ziele anhand der Geschwindigkeit ansteuert, kann es vom Feind durch Schubumkehr leicht getäuscht werden. Es ist empfehlenswert, diese Waffe nur bei schnell angreifenden Objekten zu zünden.

**A.S.-Rakete:** Die wichtigste Waffe im schnellen Luftkampf, da sie einen Großteil der Schildenergie auf einmal neutralisiert und über eine Zielerfassung verfügt. Für eine optimale Anwendung sollte mit aktivierten Lasern sofort nach dem Aufschlag ein möglichst großer Schaden an der Schiffshülle angerichtet werden.

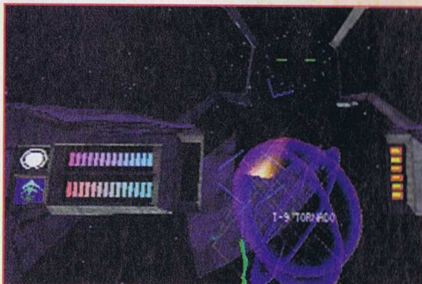
**A.S.-Torpedo:** Der Torpedo beschädigt das Schildraster eines Zieles noch stärker als die Rakete und ist optimal für Angriffe auf größere Schiffe geeignet. Da die Torpedos ohne Zielautomatik auskommen, müßt Ihr den Gegner genau anvisieren.

**Traktorstrahlgenerator:** Während nur selten beschädigte Kampfschiffe zu befreundeten Einheiten geschleppt werden müssen, ist die zweite Anwendung des Traktorstrahls immer dann empfehlenswert, wenn in schneller Folge viele Jäger das eigene Mutterschiff angreifen. Dabei wird ein Feindjäger an das eigene Schiff gekoppelt und kann nicht mehr fliehen. Mit schnellen Laser- oder Streulaser-Salven kann der Gegner in kürzester Zeit vernichtet werden.

**Spreng-Torpedo:** Diese Rakete besitzt keine Zielerfassung und wird manuell abgefeuert. Der Aufschlagzünder bewirkt eine flächendeckende Vernichtung, somit ist diese Waffe optimal für den Einsatz gegen Fregatten und Kreuzer geeignet.

**Verfolger-Rakete:** Durch eine ausgefeilte Steuerelektronik ist diese Rakete eine gute Waffe gegen schnell anfliegende Jäger. Das Sensor-Muster des Feindes wird gespeichert – so kommt es kaum zu Fehlschüssen: Liga-Ziele werden auch im größten Kampfgetümmel nicht getroffen.

**Betäubungs-Rakete:** Diese Waffe setzt einen massiven Störimpuls frei und besitzt somit dieselbe Wirkung wie der EMP-Strahler. Kurz nach dem Aufschlag kann das Ziel mit A.S.- und Laser-Salven problemlos zerstört werden.



Keine Chance zu fliehen: Gekoppelte Feindjäger sind leichte Beute für Euren Schnellfeuerlaser!

**Plasma-Torpedo:** Der Plasma-Torpedo hat keine Zielfunktion und fliegt in gerader Linie in Flugrichtung. Er ist besonders für Basisschiffe nützlich, da er über einen mächtigen Aufschlagimpuls verfügt. Sowohl Schilde als auch Hülle werden beschädigt.

**Minen:** Minen dienen zum Abfangen von feindlichen Raketen. Um sie anzuwenden, schaltet man auf die Rückansicht (L2 und R2 zugleich) und drückt auf den Feuerknopf für die Sekundärwaffe. Es wird eine Mine abgesetzt, die über ein ähnliches Sensorenraster verfügt wie das eigene Schiff, und somit anfliegende Raketen ablenkt. Die Anzahl der verfügbaren Minen ist aber begrenzt! *cb*

# FINAL FANTASY 7

## TEIL 2: SUCHE NACH SEPHIROTH

PS In der letzten MAN!AC haben wir Euch bis zum Vergnügungspark Gold Saucer begleitet und Euch bei der Flucht aus dem Corel-Gefängnis geholfen. Mit Eurem feuerroten Buggy steht Ihr nun in der Wüste vor dem Gefängnis.

**Spritztour mit dem Buggy:** Schwingt Euch hinter das Steuer Eures Buggies und heizt nach Süden zum Gongaga-Reaktor. Dort erwarten Euch die Turks, die im Kampf aber keine Probleme bereiten. Nehmt an der ersten Kreuzung den Weg nach rechts, Sinras Häscher kommen mit dem Hubschrauber und zeigen Euch das Versteck der Titan-Substanz (siehe Bild). Nun marschiert Ihr den linken Weg entlang und krallt Euch bei der zweiten Abzweigung links die Todesschlag-Substanz. Eilt über den mittleren Pfad ins Gongaga-Dorf, sprecht mit allen Einwohnern und sammelt die Schätze in den Kisten. Unterhaltet Euch im Haus rechts unten mit den Freunden und folgt anschließend Tifa in den Garten: Sie spricht von einem Nebenbuhler – zeigt Ihr Eure Eifersucht!




Eilt zur gleichen Stelle wie die Shinra-Häscher: Im zerstörten Gongaga-Reaktor findet Ihr die Titan-Substanz.






Bugenhagen weiß um das Geheimnis der Mako-Energie: Wird sie dem Planeten entzogen, zerfällt er.

Reist nun in Yuffies Wald (siehe Karte), um die gewitzte Diebin in Eure Heldentruppe aufzunehmen. Während Ihr dort herumlauft, haltet Ihr ständig die Feindeskönnen-Substanz in Griffweite: Die gelben Frösche lehren Euch den nützlichen Froschgesang. Nach ein paar Kämpfen begegnet Ihr Yuffie, die Euch nach ihrer Niederlage zu einem Schwätzchen einlädt.



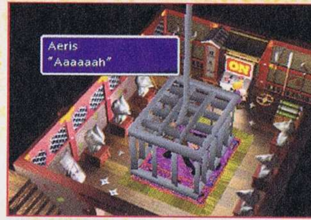

Überredungskünste: Habt Ihr die richtigen Antworten parat, schließt sich Yuffie Eurer Truppe an.

Fünf Fragen gilt es zu beantworten, dann schließt sie sich Euch an. Erwidert einfach mit Antwort 2, Antwort 1, Antwort 2, Antwort 1 und Antwort 2. Nehmt Ihr sie mit Euch, erwarten Euch an späterer Stelle drei Bonus-Missionen!
Mit dem Buggy knattert Ihr weiter zum Cosmo-Canyon, wo Ihr eine peinliche Autopanne hinnehmen müßt: Sagt der Wache, daß Ihr die Stadt nicht kennt, und Ihr seid willkommen. Erforscht den Ort und schaut auf jeden Fall im Zauberladen vorbei, wo Ihr die wertvollen MP-Plus- und HP-Plus-Substanzen für je 8.000 Gil erwerbt. Redet mit Red XIII und folgt ihm zu den anderen Kameraden. Nach einer Mütze Schlaf schaut Ihr erst allein, dann mit Euren Freunden im Observatorium von Mako-Experte Bugenhagen vorbei. Er klärt Euch über das Geheimnis der Mako-Energie und die zerstörerische Wirkung der Mako-Reaktoren auf. Danach unterhaltet Ihr Euch mit Euren Freunden am Lagerfeuer. Nachdem sich Red XIII Eurer Abenteurergruppe angeschlossen hat, führt Euch Bugenhagen in eine geheime Grotte. Erforscht alle dunklen Löcher und vergeßt nicht den Zusatzeffekt-Trunk auf der Terrasse. Haltet die Feindeskönnen-Substanz bereit: Mit dem Froschgesang stellen die Riesenspinnen keine Gefahr mehr dar. Von blutrünstigen Klauenhunden lernt Ihr die fatale Todesstrafe. Den Dungeon-Obermotz dürft Ihr auf keinen Fall mit dem Titan-Zauber angreifen; nach dem Sieg über ihn schenkt er Euch die Schwerkraft-Substanz. Zurück am Lagerfeuer verläßt Red XIII Eure Gruppe, und Ihr dürft die Helden für Eure weitere Mission frei wählen.
Nachdem ein Mechaniker Euren Buggy repariert hat, düst Ihr Richtung Norden nach Nibelheim: Erforscht das Bergdorf und erleichtert die schwarzen Gestalten um ein paar nützliche Gegenstände. Wollt Ihr Klavier spielen? In Tifas Haus erwartet Euch im ersten Stock ein witziges Zwischenspiel! In Sephiroths riesigem Anwesen plündert Ihr alle Kisten und knackt




Die Oberwelt von "Final Fantasy 7": Nicht alle Lokalitäten sind auf dem Radar mit Punkten verzeichnet!

| LEGENDE | |
|---|---|
| 1 | Die Hauptstadt Midgar |
| 2 | Kaamu |
| 3 | Chocobo-Farm |
| 4 | Mithril-Mine |
| 5 | Festung Adlerhorst |
| 6 | Militärbasis |
| 7 | Costa del Sol |
| 8 | Paß in die Berge |
| 9 | Mako-Reaktor |
| 10 | North Corel |
| 11 | Corel-Gefängnis |
| 12 | Gongaga-Reaktor |
| 13 | Cosmo-Canyon |
| 14 | Yuffies Wald |
| 15 | Nibelheim |
| 16 | Raketendorf |
| 17 | Bergpfad |
| 18 | Yuffies Heimatdorf |
| 19 | Einsiedlerhaus |
| 20 | Ruinentempel |
| 21 | Knochendorf |
| 22 | Dorf im Schnee |
| 23 | Meteoritenkrater |



Vorsicht Falle: Die Hebel in Yuffies Haus sperren Eure Freunde in einen riesigen Eisenkäfig.



Als Entertainer ungeschlagen: Wollt Ihr Dios Schlüsselstein ausleihen, müßt Ihr ihn in der Kampfarena unterhalten.

den Geldschrank im Raum links oben mit folgender Kombination: 36 nach rechts, 10 nach links, 59 nach rechts und 97 nach rechts. Dabei dürft Ihr die angegebenen Zahlen nicht überschreiten! Dreht Ihr z.B. aus Versehen nach rechts auf 37, müßt Ihr von vorne beginnen. Im Geldschrank erwartet Euch ein Monster, nach dem Sieg krallt Ihr Euch die Odin-Substanz am Boden und den Schlüssel im Schrank. Mit diesem öffnet Ihr im Keller die lila Tür kurz vor der Bibliothek. Im Sarg dahinter findet Ihr den Meisterschützen Vincent, der sich während des Kampfs in wüste Kettensägen- und Steinmonster verwandelt. Erzählt ihm von Eurer Suche und fragt nach seiner Geschichte; anschließend verlaßt Ihr den Raum und schlendert ein Stück zurück zur Treppe – Vincent kommt Euch hinterhergeflogen. In der Bibliothek trefft Ihr Sephiroth, der eine Zerstören-Substanz auf Euch wirft. Nehmt sie mit und verlaßt Nibelheim durch den nördlichen Ausgang in Richtung der Berge. Nachdem Ihr die Brücke überquert habt, führt Euch der Weg in einen alten Maschinenraum: Von riesigen Drachen lernt Ihr hier das Flammenwerfer-Feindeskönnen. Vergeßt nicht das Runenschwert und die anderen Waffen in den Kisten und rutscht bei den Röhren durch den jeweils zweiten Tunnel von rechts und links. Neben dem Speicherplatz erwartet Euch ein fieses Monster, meidet jegliche Feuer-Magie und klaut Euch mit der Feindeskönnen-Substanz den mächtigen Trine-Zauber. Nach dem Kampf erhaltet Ihr die Gegenangriff-Substanz, die Ihr für maximale Resultate mit der Schutz- und Glücks-Substanz kombiniert.



### Cids Flugzeug:

Nach dem Duell erholt Ihr Euch im Raketen-Dorf. Vergeßt nicht die zwei Schatzkisten, im Hinterhof des mittleren Hauses (rechts neben der Rakete) entdeckt Ihr das Flugzeug "Tiny Bronco", das Mädel Shiela hindert Euch jedoch am Diebstahl. Klettert in die Rakete und unterhaltet Euch mit dem Bordmechaniker Cid, den "Final Fantasy"-Veteranen bereits aus früheren Abenteuern kennen. Nach dem Gespräch marschiert Ihr zurück in sein Haus, wo Euch wieder Shila empfängt. Nach einer Tasse Tee erreicht Rufus das Raketen-Dorf: Spitzelt aus der Tür und sprecht im Hinterhof mit Palmer, der Euch zum lustigsten Kampf in "Final Fantasy 7" fordert. Anschließend schnappt Ihr Euch das Flugzeug und entkommt mit Cid dem Feuer der Shinra-Soldaten.

Ist Yuffie noch dabei, erwartet Euch jetzt ein Bonusabenteuer: Knattert mit der Tiny Brosco zum Bergpfad (siehe Karte, Nummer 17). Zu Fuß marschiert Ihr ins Gebirge, wo Euch die hinterlistige Yuffie alle Substanzen stiehlt! Verfolgt sie in ihr Heimatdorf Utai, in dem Ihr die große Kiste im Zubehörladen öffnet. Dort findet Ihr die MP-Absorbierungssubstanz, die Euch Yuffie auch noch klaut. Stellt ihr ins Haus nahe dem Dorfeingang nach und schaut hinter die Papierwand. Wieder entkommt sie, bevor Ihr sie im Riesentopf neben der Bar ganz links endlich fangt. Folgt ihr ins Haus, wo sie Euch ein letztes Mal über's Ohr haut. Verlaßt ihr Haus und vergeßt dabei nicht den Geheimraum mit der Haarnadel-Waffe. Begebt Euch zum großen Tempel und läutet den Tempelgong links – ein Geheimgang öffnet sich. Dieser führt Euch zu Don Corneo, der immer noch Euren Mädels nachstellt und sofort sein neues Haustier Rapusu auf Euch hetzt. Nach erfolgreichem Kampf befreit Ihr Yuffie, die Euch reumütig Eure Substanzen wiedergibt.

Zurück im Flugzeug erforscht Ihr die Oberwelt und zischt durch den großen Fluß am Corel-Gefängnis vorbei zum Haus des Einsiedlers. Fragt ihn nach dem Schlüsselstein, den er leider dem Gold-Saucer-Muskelmann Dio verkauft hat. Eilt über North Corel in den Vergnügungspark und rennt direkt in die Kampfarena. Dort findet Ihr in der Ausstellung namens "Dio's Show Room" den grünen Schlüsselstein auf einer Säule. Versucht ihn zu klauen, und Dio schickt Euch zu seiner persönlichen Belustigung in die Kampfarena! Nach ein paar Runden seid Ihr unterlegen, Dio läßt aber Gnade walten und schenkt Euch den Schlüsselstein. Als Ihr den Vergnügungspark verlassen wollt, ist die Seilbahn vorrübergehend außer Betrieb. Ihr übernachtet im Geisterhotel und macht mit Aerith eine romantische Rundfahrt mit der Gondel. Mit ← und ● könnt Ihr dabei aus dem Fenster sehen und prächtige FMV-Sequenzen genießen! Nach soviel Spaß folgt gleich der Ärger: Cait Sith stiehlt Euch den Schlüsselstein und gibt ihn den Shinra-Schergen!

Da bleibt Euch nur die Reise zum Ruinentempel im Süd-Osten: Dort überläßt Euch ein Shinra-Häscher den Schlüsselstein, mit dem Ihr ins Innere des Tempels vordringt.





Im Ruinentempel marschiert Ihr über die Zeiger der Riesenuhr in zwölf Gänge.

Hier gibt's einige Schätze zu entdecken (siehe Randtext). Folgt dem alten Zwerg, und er führt Euch in eine Halle mit rollenden Felsbrocken. Weicht geschickt aus und steckt Euch am lila See die Morph-Substanz in die Tasche. Am Ende der Halle wartet der Zwerg auf Euch, speichert den Spielstand und heilt Eure Wunden. Geht weiter zur Riesenuhr, die den Weg in zwölf Gänge spaltet. Die Liste unten verrät Euch, was sich hinter den vollen Stunden verbirgt. Sammelt alle Schätze ein und fangt den Zwerg auf der Böschung (Ausgang VI). Er öffnet Euch den Gang zu Sephiroth, der einen grausigen Drachen auf Euch hetzt. Nützt nur die Titan-, Choco-, Odin- und Ramuh-Magie, Elementzauber heilt das Ungetüm. Auch auf Vincents Beast-Limit müßt Ihr unbedingt verzichten. Nach gewonnenem Kampf erhaltet Ihr das Drachenarmband und die Bahamut-Substanz. Eilt nach rechts und berührt das Tempelmodell, Cait Sith klingelt per Handy durch und bietet seine Hilfe an.

| DIE GÄNGE DER RIESENUHR | |
|---|---|
| I | Leere Kiste |
| II | Blockierter Weg |
| III | Leere Kiste |
| IV | Princess-Guard-Waffe |
| V | Schleifenring |
| VI | Fangspiel |
| VII | Waffe für Cait Sith |
| VIII | Mega-Elixier |
| IX | Blockierter Weg |
| X | Startpunkt |
| XI | Blockierter Weg |
| XII | Endgegner und Ausgang |

**Die vielen Ebenen im Ruinentempel verwirren Euch mit versteckten Durchgängen und Lianen-Kletterei. Folgende Gegenstände könnt Ihr hier absahnen: Dreizack (für Cid), Geist Plus, Silbergewehr (für Vincent), Turbo Äther, Raketenschlag (für Barret), Glücks-Plus-Substanz und den Schleifenring. Letzter befindet sich in der gelben Kiste in der Mitte des Labyrinths und ist nur über die riesige Uhr zu erreichen. Der Schleifenring schützt Euch vor allen Krankheiten.**








Flucht im Flugzeug: Im Tiefflug durch das Raketen-Dorf schießen Euch die Shinra-Soldaten ein häßliches Loch ins Heck.

# LAST RESORT

Eilt zurück zur Riesenuhr und stellt Euch hinter der Zwölf dem Mauermonster: Ihr dürft alle Zaubersprüche benutzen, sie zeigen jedoch wenig Wirkung.
Nach einem Treffen mit Sephiroth erwacht Ihr im Dorf von Gongaga: Eilt zum Knochendorf und sprecht mit allen Einwohnern. Von ihnen erfahrt Ihr, daß Ihr die Lunar-Harfe benötigt, um durch den Zauberwald zu gelangen.
Veranstaltet eine große Ausgrabung und sucht dabei gleich nach anderen Gegenständen. Habt Ihr die Harfe ausgebuddelt, schlendert Ihr in den Zauberwald und schnappt Euch die umherfliegende Kjata-Substanz hinter den Bäumen – Ihr müßt schnell sein! Mit der Harfe dürft Ihr durch den Wald ins Schneckenhausdorf: An der Wegkreuzung erforscht erst die linke, dann die rechte Abzweigung. Legt Euch im Haus ganz rechts auf's Ohr, bis Cloud die Präsenz von Aerith und Sephiroth spürt. Nehmt nun den mittleren Weg an der Kreuzung und holt Euch im Schneckenhaus die Komet-Substanz. Steigt die Treppen hinunter, und Ihr findet Aerith, die von Sephiroth überraschend niedergestreckt wird. Anschließend stellt Ihr Euch Sephiroths Monsterkollege: Verwendet nur die Aufruf-Magie sowie harte Hiebe (kein Reflect-Effekt) und klaut dem Untier mit der Feindeskönnen-Substanz den mächtigen Aqualung-Zauber (1500 HP pro Gegner). Damit habt Ihr die erste CD durchgespielt, speichert den Spielstand und legt die zweite CD ein.

**Expedition in die Berge:**
Folgt Sephiroth durch das Schneckental und durch die Höhlen ins Gebirge. Vergeßt dabei nicht die Zauber-Plus-Substanz an der Kletterwand links unten.
Über die Berge erreicht Ihr das Dorf im Schnee, wo Ihr zunächst im Waffenladen ordentlich einkauft. Eine Übernachtung im Wirtshaus kostet stolze 200 Gil, der reinste Wucher! Anschließend klaut Ihr die große Gebirgskarte im Haus rechts oben und sprecht mit dem Mann am hinteren Ausgang des Dorfes. Irina von den Turks erscheint auf der Bildfläche und will Euch eine Ohrfeige verpassen. Weicht ihrem Schlag aus (links oder rechts lenken) und quatscht danach im mittleren Haus mit dem kleinen Jungen. Er schenkt Euch sein Snowboard, damit Euch der Wächter passieren läßt. Schwingt Euch auf's Brett und heizt bergabwärts.
Nach einigen harten Stürzen kommt Ihr am Ende der Piste an: Da die Bergregionen aus Zufallsräumen bestehen, können wir Euch nur ein paar Tips geben: Klickt an Wegkreuzungen auf die Karte und vergleicht die Anzahl der Abzweigungen.



Nach einem langen Fußmarsch gelangt Ihr in einen grausigen Schneesturm: Damit Ihr Euch nicht verirrt, steckt Ihr laufend rote Stäbe in den Schnee. Von hier aus geht Ihr strickt nach Norden, bis Ihr zu einer Höhle kommt: Hier findet Ihr eine Alle-Substanz. Verlaßt die Höhle und marschiert weiter nach Norden (der Eingang der Höhle weist nach Süden). Kurze Zeit später gelangt Ihr zu einer mollig warmen Hütte, in der Euch ein alter Bergsteiger in die




Ein gebranntes Kind scheut das Feuer: Der verletzte Junge im Schneedorf schenkt Euch sein Snowboard.

Geheimnisse des Kletterns einweiht. Nach einem Schläfchen beginnt Ihr mit dem anstrengenden Aufstieg an der Kletterwand. Drei Höhlen bieten Abwechslung vom Gekraxel: In der ersten findet Ihr einen Schleifenring. Verschiebt den Felsbrocken, um den Weg freizuräumen. Im zweiten Eisgewölbe brecht Ihr die vier Eiszapfen von der Decke, um die Löcher im Boden zu schließen. In der dritten Höhle erwartet Euch ein zweiköpfiges Monster: Der linke Kopf ist empfindlich gegen Hiebe, der rechte gegen Zauber. Mit Komet-Magie und Aqualung-Feindeskönnen seid Ihr dem Monster gewachsen.
Am Meteoritenkrater angekommen empfängt Euch eine traumhafte FMV-Sequenz. Beim nächsten Speicherplatz solltet Ihr die Neo-Bahamut-Substanz nicht vergessen, nach der ersten Energiebarriere erwartet Euch eine MP-Turbo-Substanz. Im Meteoritenkern klärt Euch Sephiroth über die Geheimnisse des gelobten Landes und Clouds' wahre Herkunft auf.




Cloud bricht das Herz: Sephiroth streckt seine Liebste mit einem unbarmherzigen Hieb nieder.

Nach dem Flashback erwacht Ihr in Shinras Militärbasis: Die Soldaten stecken Tifa in die Gaskammer, Barrett bleibt nur die Flucht zum Landeplatz. Nun steuert Ihr Tifa in der Gaskammer: Zieht mit den Füßen den Schlüssel zu Euch und löst Eure Fesseln. Nun untersucht Ihr die Türe rechts und Eure Flucht glückt. Auf der großen Kanone stellen Euch jedoch die Shinra-Schergen! Rennt Richtung Kanonenmündung, und Eure Freunde eilen Euch per Luftschiff zu Hilfe. Im Flugzeug sprecht Ihr mit allen Kumpanen und setzt anschließend Kurs Richtung Mithril-Mine. Dort stellt Ihr Euch dem wütenden Riesenwurm (ca. 6.000 HP) und klaut ihm mit der Feindeskönnen-Substanz den Beta-Zauber.
Mit dem Flieger eilt Ihr in Yuffies Heimatdorf, wo Euch die nächste Geheim-Mission erwartet.
Ob Euch Yuffie dort wieder reinlegt, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC...




Zeit für Sport: Mit gekonnten Sprüngen sammelt Ihr auf dem Snowboard bunte Luftballons.



Ein Blick genügt: Die Karte der Berglandschaft könnt Ihr nur an Wegkreuzungen aufrufen.

## PAL-UPDATE

Im Vergleich zur Importversion von "Final Fantasy 7" haben sich bei der deutschen PAL-Fassung ein paar Details geändert: So sind zu Beginn des Abenteuers manche Gegenstände günstiger plaziert, und an bestimmten Orten greifen Euch seltener Monster an. Außerdem wurden einige Frage/Antwort-Spiele entfernt und ein paar Dialoge vereinfacht. Dafür nervt die (solide übersetzte) PAL-Version mit dicken Letterbox-Balken: auch spielt sie sich etwas träger als das NTSC-Original.

# CLAYFIGHTER 63 1/3




Wer sich mit den Clayfighters in Klobrillenarenen keilt, wird sich sicher über unsere Cheats und Movelisten freuen. Jedesmal müßt Ihr in der Charakteranwahl den **L**-Knopf gedrückt halten...

**Secret Options**
C↑, C→, C←, C↓, B, A.

**Boogerman**
↑, →, ↓, ←, →, ←.

**Sumo Santa**
A, C↓, C→, C↑, C←, B.

**Dr. Klin**
B, C←, C↑, C→, C↓, A.

**Zufallskämpfer**
Haltet die **L**- & **R**-Knöpfe gedrückt.

## T. HOPPY



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + P |
| Wurf 2 | ↓↘→ + MK (HK) |
| Wurf 3 | →→, LP (LK) |
| Over Top | ↓↓, HP |
| Hoppy Stomp | ↓ halten, → + K |
| Hoppy Kick | ←↓↙ + K |
| Dash Opener | ← halten, → + P |
| Super Carrot | ↓↙←↓↙← + P |
| Ultra Combo | ↓↘→ + P (K) |
| Claytality 1 | ↓↓↓↓ |
| Rabbit Punch | →↓↘ + P |
| Long Arm | ←↙↓↘→ + MP |
| Super Punch | ↓↘→↓↘→ + P |
| Bash (nahe) | ↓↘→↓↘→ + K |
| Verhöhnen | L + R + LK |
| Claytality 2 | ←←←← |

## TAFFY



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | ← halten + P |
| Wurf 2 | → halten + K |
| Over Top | ↓↓, HP |
| Gum Toss | →↘↓↙← + K |
| Taffy Spit | ↓↘→ + P |
| Jelly Roll | → halten, ↓↘ + P |
| Super Twist | ↓↙←↓↙← + P |
| Dash Opener | ← halten, → + K |
| Claytality 1 | ↓↓↓↓ |
| Claytality 3 | ←←←← |
| Taffy Twist | ↓↙← + P |
| Twist ( imSprung) | ↓↙← + P |
| Kicks O Plenty | ↓↓←← + K |
| Verhöhnen | L + R + HP |
| Claytality 2 | →→→→ (nahe) |
| Ultra Combo | ↓↙← + P (K) |

## BONKER



| | |
|---|---|
| Wurf | → halten + HP |
| Over Top | ↓↓, P |
| Merry Go Clown | ↓↙← + K |
| Get'em Fifi | ↓↘→ + P |
| Over Top | ↓↓ + P |
| Kick Opener | ← halten, → + K |
| Combo-Linker | ↘↓↙ + K |
| Bonker Roll 1 | →↓↘ + K |
| Super Fifi | ↓↘→↓↘→ + K |
| Bonker Roll 2 | ←↙↓↘→ + HK |
| Punch Opener | ← halten, → + P |
| Verhöhnen | L + R + LK |
| Linker-Finisher | ↙↓↘ + P |
| Super Big Top | ↓↘→↓↘→ + K |
| Super 3 | ↓↙←↓↙← + K |
| Auto-Linker | →↘↓ + P (K) |

## HOUGAN



| | |
|---|---|
| Wurf | → halten + HP |
| Over Top | ↓↓ + HP |
| Mask (im Sprung) | ↓↓ + K |
| Voodo Surfing | ↓↙← + K |
| Surf (im Sprung) | ↓↙← + K |
| Chicken Baseball | ↓↘→ + P |
| Super Shift | →↘↓↙← + P |
| Super Chicken | ↓↘→↓↘→ + P |
| Claytality 1 | ←←←← (nahe) |
| Claytality 3 | ↓↙← + LK |
| Curse Crawl | →→ + P (nahe) |
| Upper Kick | →↓↘ + K |
| Super Twirl | ↓↙←↓↙← + K |
| Ultra Combo | ←↙↓↘→ + P (K) |
| Claytality 2 | ↓↓↓↓ |
| Claytality 4 | ←←→→ + MP |

## SUMO SANTA



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + HK |
| Wurf 2 | → halten + HP |
| Over Top | ↓↓ + HP |
| Present Pooch | ↓↘→ + P |
| Hand Bwap | →→ + P |
| Fat Tosser | →↓↘ + P |
| Super Leg | ↓↘→↓↘→ + K |
| Super Stomp | ←←→→ + K |
| Launch | ↙ halten + HP |
| Claytality 1 | ↓↓↓↓ |
| Ham Hock | ↓ halten, → + P |
| Spin Kick | ↓↙← + K |
| Super Flubber | ↓↘→↓↘→ + P |
| Verhöhnen | L + R + LK |
| Ultra Combo | →→← + P (nahe) |
| Claytality 2 | →→→→ (nahe) |

## BLOB



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + HP |
| Wurf 2 | → halten + MP |
| Buzz Saw | ← halten, → + P |
| Dash Punch | ↓↘→ + P |
| Blob Raid | →↘↓↙← + K |
| Super Axe | ↓↙←↓↙← + K |
| Super Overhead | ↓↙←↓↙← + P |
| Claytality 1 | ↓↘→ + MK |
| Claytality 3 | ↓↙← + MK |
| Claytality 5 | ↓↓ + HP |
| L.A.P.D. | →↓↘ + P |
| Super Punch | ↓↘→↓↘→ + P |
| Ultra Combo | ↓↘→ + P (K) |
| Claytality 2 | ↓↓↓ + HK |
| Claytality 4 | ↓↘→ + LK |
| Claytality 6 | ↓↙← + HK |

## BAD MR. FROSTY



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + HP |
| Wurf 2 | → halten + MP |
| Ice Bash | ↓↙← + P |
| Buttsickle | →↓↘ + K |
| Ice Pick | ↓↘→ + P |
| Snow Ball | ← halten, → + P |
| Super Frenzy | 2 x →↘↓↙← + K |
| Super Hurricane | ↓↙←↓↙← + K |
| Claytality 1 | →→→ |
| Claytality 3 | ↓↓←→ + LP |
| Snow Blower | ↓↙← + K |
| Dash Opener | ← halten, → + K |
| Super Kicks | ↓↘→↓↘→ + K |
| Ultra Combo | ↓↘→ + P (K) |
| Claytality 2 | ↓←↓← |
| Claytality 4 | ↓↓↓ |

## ICKYBOD CLAY



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + HP |
| Wurf 2 | → halten + HK |
| Wurf 3 | → halten + MK |
| Over Top | ↓↓, HP |
| Travel | ↓↘→ + K |
| Bats | ← halten, → + P |
| Boohooken | →↓↘ + P |
| Super Evil | ↓↙←↓↙← + LP |
| Claytality 1 | ↓↓↓↓ |
| Claytality 3 | ↓←↓← + P (K) |
| Great Punkin | ↓↘→ + P |
| Ghoul Roll | ←←→ + K |
| Super Icky | →→←← + K |
| Super Half | ↓↘→↓↘→ + K |
| Claytality 2 | ←←←← |
| Ultra Combo | →↓↘ + P (K) |

## BOOGERMAN



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + HP |
| Wurf 2 | → halten + MP |
| Buttspin ( imFlug) | ↓↙← + K |
| Fart Slide | ↓↙← + K |
| Booger Slide | ←↓↙ + K |
| Flash Butt | ↓ halten, ← + K |
| Super Buttspin | ↓↙←↓↙← + K |
| Ultra Combo | ↓↘→ + P (K) |
| Claytality 2 | ↓↓←←, MP |
| Claytality 4 | ↓↓ + HP |
| Loogie Split | ↓↘→ + P |
| Super Cape | ↓↙←↓↙← + P |
| Super Burp | ↓↘→↓↘→ + P |
| Claytality 1 | ↓↙←, HP (nahe) |
| Claytality 3 | →→→, MP |
| Claytality 5 | ↓↓ + MP |

## EARTHWORM JIM



| | |
|---|---|
| Wurf 1 | → halten + HP |
| Wurf 2 | → halten + MP |
| EWJ Elbow | ↓↙← + P |
| Tumbleworm | ↓↘→ + K |
| Fire Fire | ↓↘→ + P |
| Worm Ball | ↓↓ + K |
| Super Propeller | ↓↙←↓↙← + K |
| Verhöhnen | L + R + HK |
| Claytality 1 | ↓↓↓ (nahe) |
| Claytality 3 | ↓↙← + HK |
| EWJ Punch | →↓↘ + P |
| Super Punch | ↓↘→↓↘→ + K |
| Super Stairway | ↓↙←↓↙← + P |
| Ultra Combo | ↓↘→ + P (K) |
| Claytality 2 | →→→ |
| Claytality 4 | ↓↓ + HP (MP) |

## KUNG POW



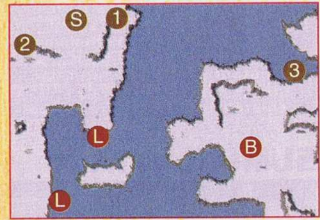
| | |
|---|---|
| Wurf | → halten + HP |
| Over Top | ↓↓, P |
| Crane Technique | ↓↙← + P |
| Egg Fu Young | →↓↘ + K |
| Chop Suey | ↓↘→ + K |
| Kick Opener | ← halten, → + K |
| Super Hurricane | ↓↙←↓↙← + K |
| Super Air (im Flug) | ↓↘→↓↘→ + P |
| Ultra Combo | ↓↙← + HP |
| Claytality 2 | ↓↓↓ |
| Nunchucks | ↓↘→ + P |
| Punch Opener | ← halten, → + K |
| Super Rice | ↓↘→↓↘→ + K |
| Verhöhnen | L + R + LK |
| Claytality 1 | ↓↓→→ (nahe) |
| Claytality 3 | →→→ |

LAST RESORT

# COMMAND & CONQUER 2: AL

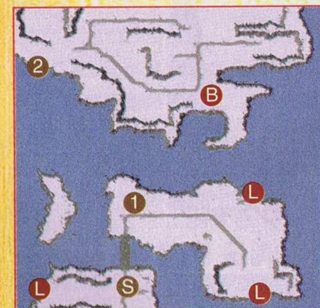
PS Mit dem ersten Teil unserer "C&C 2"-Komplettlösung führt Ihr die alliierten Truppen gegen Stalin zum Sieg. Dabei konzentrieren wir uns diesmal auf die Missionen 6 bis 14.

**Nordgriechenland (6.1):** Am Startpunkt S baut Ihr die Basis auf und sichert sie bei Position 1 und 2 ab. Schaltet die sowjetische Station am südlichen Ufer mit Kampfpanzern aus, ehe Ihr Eure




Einheiten bei 2 abziehen könnt. Bedenkt aber, daß bei 1 weiterhin Fallschirmjäger angreifen. Am südlichen Ufer errichtet Ihr einen Hafen und schaltet mit Kanonenbooten die russischen U-Boote aus. Danach könnt Ihr mit fünf Landungsbooten (bemannt mit Kampfpanzern und einem Spion) bei 3 auf die feindliche Insel gelangen. Vernichtet alle Gebäude der Basis bis auf das Technologiezentrum im Nordwesten: Dort schickt Ihr Euren Spion hinein.

**Südgriechenland (6.2):** Zusammen mit den Kanonenbooten radiert Ihr die feindlichen Truppen aus, um zu 1 vorzustoßen und dort Eure Basis zu errichten. Nach der Zerstörung des Außenpostens am Ostufer verteidigt Ihr die drei Landeplätze. Kümmert Euch mit Kanonenbooten um die sowjetischen U-Boote, mit



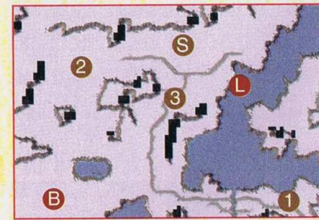

ausreichend Landungsbooten (wieder Panzer und ein Spion) setzt Ihr bei 2 zur nördlichen Insel über. Zerstört die gegnerische Basis, der Spion infiltriert das Technologiezentrum im Osten.

**Dänemark (7):** Mit den Verstärkungen von Position 1 errichtet Ihr am Startpunkt die Basis. Die angreifenden MIGs haltet Ihr mit Flak-Stellungen in Schach, dazwischen verstreute Rak-Zero-Cyborgs erhöhen die Effizienz Eurer Luftabwehr. Befestigt die Positionen 3 und 4, postiert bei 5 einige Panzer. Jetzt



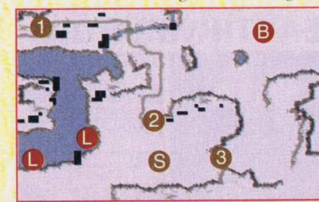
könnt Ihr in Ruhe die Radarstation an Punkt 2 durch einem Invasor einnehmen. Befestigt Position 5 mit Bunkern und Geschütztürmen, um dann mit einem ausreichend großen Panzerverband gegen das sowjetische Lager im Osten vorzugehen. Euer Hauptaugenmerk gilt dabei dem nördlichen Bauhof, den Kraftwerken und Teslaspulen. Habt Ihr Euch bis zum südlichen Bauhof vorgekämpft, müssen die restlichen Häfen im Osten mit einer Zerstörerflotte zerbröselt werden – die Reichweite Eurer Landeinheiten ist dafür zu gering.

**Österreich (8.1):** Eure Basis am Startpunkt wird bald durch Nachschubtruppen von Punkt 1 verstärkt. Mit dem neuen Bauhof erweitert Ihr die Basis und errichtet starke Verteidigungsanlagen. Position 2 und 3 werden ebenfalls gesichert, danach könnt Ihr die weitere Stromversorgung mit den großen Kraftwerken




gewährleisten. Flak-Stellungen kümmern sich um Luftangriffe. Mit einem Hafen und Zerstörern kontrolliert Ihr den Seeraum, ein Technologiezentrum ermöglicht Euch den Bau von Navigationssatellit und Schattengenerator. Die sowjetische Basis im Südwesten erobert Ihr mit mindestens 20 Panzern.

**Süddeutschland (8.2):** Missionsstruktur und Vorgehensweise sind der in Österreich sehr ähnlich, lediglich die Karte wurde horizontal gespiegelt. Haltet Euch an die obigen Ausführungen.




**Nordestland (9.1):** Nördlich des Startpunktes baut Ihr Eure Basis auf und sichert sie mit Flak-Geschützen. Errichtet bei Position 1 einen Hafen und produziert fünf Landungsboote. Besetzt diese so schnell wie möglich mit Kampfpanzern und setzt ans nördliche Ufer bei Punkt 2 über (den Spion nicht vergessen).

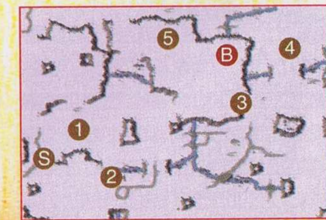



Bevor Ihr die gegnerische Basis im Nordwesten übernehmt, lockt Ihr die sowjetischen Verbände heraus und zerstört in einem schnellen Großangriff die Teslaspulen und Feuertürme am Eingang der Festung. Nach der Eroberung infiltriert Euer Spion die Kommandozentrale im Norden. Den sowjetischen Überläufer eskortiert Ihr zu Eurer Basis, um die Mission zu beenden.

**Südestland (9.2):** Im Süden nichts Neues: Eure Basis entsteht östlich des Startpunktes, der Hafen bei Punkt 1 fabriziert die Landungsboote, die Eure Panzerverbände zu Position 2 bringen. Die Basis im Norden wird in gleicher Manier wie in Nordestland übernommen, der Spion befreit den General, den Ihr sodann zu Eurem Stützpunkt befördert.



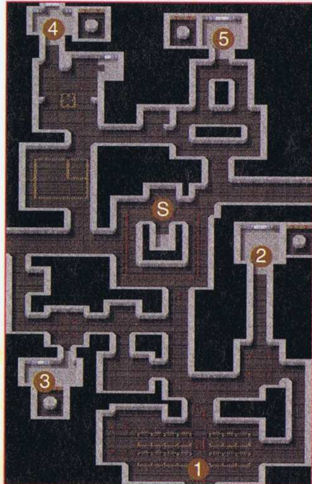

**Süd-UdSSR (10.1):** Baut Eure Basis nördlich des Startpunktes, mit den Verteidigungsanlagen solltet Ihr die Punkte 1 und 2 sichern. Danach dezimiert Ihr die heranrückenden russischen Einheiten mit einem Hubschrauberverband, den Ihr ständig ausbaut. Mit acht bis zehn Hubschraubern und 20 bis 25 Panzern nehmt Ihr Euch das Lager im Nordosten vor. Die Teslaspule bei 3 schaltet Ihr mit den Hubschraubern aus. Versucht aber



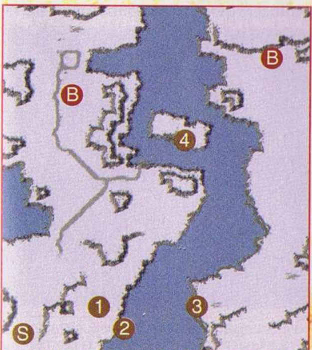
# ARMSTUFE ROT TEIL 1

vorher, die umliegenden Flugabwehrstellungen mit dem Panzerverband zu zerstören. Den Flughafen bei Position **4** müßt Ihr so schnell wie möglich dem Erdboden gleich machen. Das Atomwaffenzentrum wird mit einem Spion infiltriert.

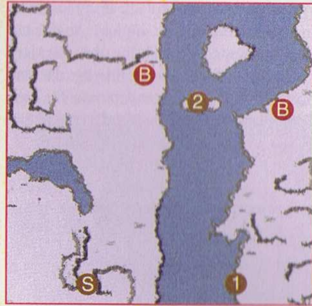
**Kontrollzentrum (10.2):** Im Inneren des Atomwaffenzentrums tastet Ihr Euch vorsichtig mit den Schützen nach Punkt **1** vor, Schaden an Euren Cyborgs behebt Ihr mit dem Mechanobot. Die Invasoren auf keinen Fall in einen Kampf verwickeln, sie müssen die Schaltzentralen an den Positionen **2** bis **5** deaktivieren. Vorher solltet Ihr die Fässer bei **1** sprengen, wonach sich Einzelkämpferin Tanya zu Eurer Einheit gesellt. Mit ihr stellt die erfolgreiche Beendigung der Mission kein größeres Problem dar.



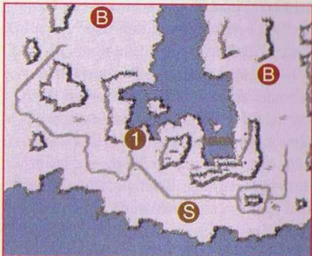

**Nord-UdSSR (11.1):** Errichtet am Startpunkt oder an Position **1** Eure Basis, Flak-Stellungen sichern den Luftraum. Nehmt zuerst das sowjetische Lager im Norden ein. Mit einem Hafen bei Punkt **2** und Zerstörern ebnet Ihr den Weg für die Landungsboote, die Euren Panzerverband bei Punkt **3** absetzen. Kümmert Euch um die zweite Basis im Norden, danach zerstört Ihr die Teslaspulen bei Position **4** mit Hubschraubern. Jetzt können Eure Zerstörer den Weg für den Schiffskonvoi freiräumen.




**Südfinnland (11.2):** Dasselbe in Grün: Haltet Euch an die Vorgehensweise der Mission 11.1. Bei Position **1** setzt Ihr mit Landungsbooten und Panzern über, Hubschrauber zerstören die Teslaspulen bei Punkt **2**.



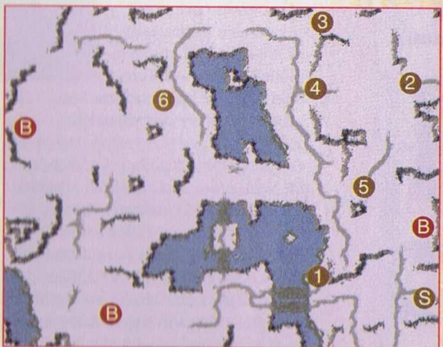

**Zentralrussland (12):** Östlich des Startpunktes entsteht Eure Basis. In einem Gebäude bei Position **1** findet Ihr Geld. Erobert zuerst das nordöstliche Lager und errichtet dort einen Hafen. Mit vereinten Streitkräften nehmt Ihr dann das Hauptlager im Nordwesten auseinander: Panzereinheiten setzen die Flugabwehr außer Kraft, Hubschrauber zerstören die Teslaspulen. Zusätzlich greift Ihr mit einer Schlachtkreuzer-Flotte von Osten an. Das Technologiezentrum im Norden des Lagers infiltriert Ihr mit einem Spion.




**Die Waffenfabrik (13):** Nach Betreten der unterirdischen Waffenfabrik habt Ihr 45 Minuten Zeit, die Mission zu beenden. Teilt Eure Truppen in zwei Verbände (**A** und **B**) – in jeder Teileinheit müssen Invasoren, Schützen und Mechano-Bots enthalten sein. Trupp **A** deaktiviert Punkt **1** und vernichtet den Flammenturm bei **2**. Trupp **B** kümmert sich um Punkt **3**, danach wird der Flammenturm bei **4** zerstört. Rückt jetzt mit Trupp **A** zu Position **5** und sprengt den Turm bei **6**. Gruppe **B** schaltet den Generator bei Position **7** ab, ein Spion schleicht sich am Flammenturm vorbei zu Punkt **8**. Sobald Ihr die Verteidigung bei **9** zerstört habt, jagt Ihr den Turm bei **10** hoch. Rückt zu Position **11** vor und betätigt den Schalter. Mit dem neuen Vehikel bei **12** fahrt Ihr bis zu Position **13**. Sobald Ihr alle Schalter betätigt habt, sprengt Ihr die Fässer im Westen und bringt einen Sprengsatz bei Punkt **14** an. Rückt jetzt mit Gruppe **A** vorsichtig bis zu Position **15** vor, bringt dort noch einen Sprengsatz an und sackt Energie und Geld ein. Mit einer Truppe schleicht Ihr Euch an der westlichen Mauer entlang zu Position **16**, der andere Teil vernichtet bei **17** den letzten Generator.




**Finale (14):** Rückt nach Westen und dringt bei Punkt **1** in den kleinen sowjetischen Außenposten ein. Zerbröselt dort zuerst die Kraftwerke. Zieht zum östlichen Bauhof, zerstört ihn und die Spule. D.I.E.B.-Einheiten schickt Ihr jetzt in die nördlich gelegenen Silos, worauf Verstärkungen bei **2** eintreffen. Tanya kümmert sich inzwischen um die Flugabwehr und die Cyborgfabrik. Anschließend errichtet Ihr Eure Basis und sichert die Punkte **3**, **4** und **5**. In der Kirche westlich von Punkt **4** findet Ihr eine Geldkiste. Die Offensive gegen die Basis im Südwesten startet Ihr, sobald genügend Panzer gebaut sind. Während der Schlacht produziert Ihr weitere Panzer, die dann zusammen mit den Verbänden der ersten Offensive Stalins Hochburg im Westen angreifen. Vorsicht bei Position **6**: Dieses Gebiet ist vermint! *tb*




| LEGENDE | |
|---|---|
| S | Startpunkt der Mission |
| B | Feindlicher Bauhof |
| L | Landungszonen der Sowjet-Truppen |

# TOMB RAIDER 2

PS Laras Weg bis zum Dolch von Xian ist lang und beschwerlich – mit unserer Komplettlösung wißt Ihr, wo's langgeht.

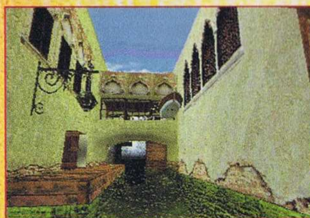
**Die große Mauer:** Der Felssims unterhalb der Mauer führt nach oben zum Eingang des ersten Turms. Mitsamt dem Gitter fällt Lara einen Stock tiefer ins Wasser. Springt linkerhand zum Schalter, der den Ausgang öffnet. Am eingestürzten Mauerrand rutscht Ihr nach unten und taucht den rechten Tunnel entlang zum Wachstubenschlüssel. Rechts vom See



Wer stehenbleibt, verliert: Die große Mauer ist mit etlichen Fallen gespickt.

geht's wieder nach oben zum zweiten Turm. Steigt auf die Leiter zum rostigen Schlüssel. Hinter der Türe schiebt Ihr den Steinblock zur Seite. Spurtet über die wegkrachenden Bodenplatten und biegt sofort nach rechts ab. Springt frühzeitig über die Stacheln, um nicht in den Tod zu stürzen! Durch den Ausgang links entkommt Ihr der Presse. Am Ende des Fallen-Parcours laßt Ihr Lara nach unten fallen. Lauft zwischen den Sichelrädern durch zur Seilrolle.

**Venedig:** Zwei Schalter im Wachhaus öffnen den Weg auf's Dach. Zerschießt die Scheiben und springt über die Markise auf den Balkon. Erledigt den Schurken, um an den Bootshaus-Schlüssel zu gelangen. Vom Wachhaus taucht Ihr in das Bootshaus. Sperrt das Eingangstor auf und drückt den Schalter. Zurück auf dem Dach geht's beim ersten Fenster links weiter. Drückt den Schalter am Ende der Brücke und springt über die drei Markisen zum Mauervorsprung. Der Hebel öffnet ein Tor im Kanal für das Motorboot. Mit diesem fahrt Ihr den Wasserfall hinunter und parkt in der Schleuse.



Damit Ihr den Levelausgang rechtzeitig erreicht, braust Ihr mit dem Boot über Schanzen und Dachterassen.

Schwimmt zum Steg, der Hebel hinter der Scheibe füllt die Schleuse mit Wasser. Taucht in die Schleuse und zieht am Unterwasserschalter. Der rechte Kanal führt zu einer Anlegestelle, dort zieht Ihr den Hebel. Wendet und biegt links in den engen Kanal ab. Bei der offenen Tür nehmt Ihr den eisernen Schlüssel und betätigt den Schalter oben. Schippert am Ausgang der Schleuse vorbei zurück und rauscht mitten durch die drei Gondeln. An der ersten Anlegestelle kraxelt Ihr über die Markise auf die Dachterrasse. Erledigt die Mafiosi, um den stählernen Schlüssel für die Terrassentür zu bekommen. Der Schalter dahinter hebt das erste Eisengitter. Am zweiten Steg schließt Ihr die Tür auf und öffnet das zweite Eisengitter. Steuert das



Die Bücherregale in Bartolis Bibliothek eignen sich hervorragend für ausgiebige Kletterpartien.

Boot auf die Minen zu, springt aber rechtzeitig ab. Folgt dem Kanal bis zur Wäscheleine und tuckert rechts in die Garage. Der Schalter öffnet den Levelausgang. Unter Zeitdruck braust Lara über die Schanze und durch die Fenster. Der schmale Kanal mit den geöffneten Eisengittern führt rechtzeitig zum Levelende.

**Bartolis Versteck:** Lauft nach links zum Schalter, im Palazzo folgt Ihr dem linken Gang. Betätigt den Schalter und kehrt in die Halle zurück. Über das Holzgerüst turnt Ihr auf die Balustrade. Verschiebt den Steinblock und setzt auf den anderen Balkon über. Klettert zum Fenster und springt an die Markise. Zieht Euch am linken Ende hoch, mit einem Rückwärtssalto landet Ihr auf dem Balkon. Bei der nächsten Markise laßt Ihr Euch auf die darunterliegende Plattform fallen. In Bartolis Haus steigt Ihr über den Balkon ins Nachbarzimmer, dort verbirgt sich ein geheimer Gang hinter dem Kamin. Überquert die Fallen und springt über die Kronleuchter nach oben. Mit Anlauf schafft Ihr es auf die gegenüberliegende Seite des Dachbalkens. Drückt den Schalter, um die Kandelaber in Position zu bringen. Vom mittleren Lüster erreicht Ihr den Schalter, der die Kammer mit dem Bibliothekschlüssel öffnet. Der Knopf auf dem Fenstersims hebt die Falltüre hinter dem Kamin. Draußen laßt Ihr Euch in den Schlot fallen und schwimmt bis zum Tor. Geht durch den ersten Raum und steigt auf das Bücherregal. Der Schalter öffnet einen neuen Raum. Erklimmt dort das linke Regal, springt auf den gegenüberliegenden Vorsprung und klettert weiter nach oben. Mit einem Seitwärtssalto kommt Ihr zum Fenster, von dort auf den Balkon. Hopst über Vordach und Mauer zum Wachhaus, nehmt den Sprengschlüssel und eilt zurück in den großen Bibliotheksraum. Über den Innenhof gelangt Ihr zu einem anderen Kanal: Schwimmt nach links, zieht Euch auf die Mauer und aktiviert den Sprengzünder. An der Explosionsstelle klettert Ihr nach oben und rutscht in den vierten Level.

**Das Opernhaus:** Stellt Euch an den Rand des Sims. Schwingt die Kiste nach hinten: Springt zurück, um mit Anlauf den nächsten Vorsprung zu erreichen. Einen Stock tiefer öffnet ein Schalter eine Falltür. Steigt nach oben, springt zum ersten Ornament-Schlüssel und hüpft von der schwingenden Kiste nach rechts auf das Vordach. Ein Seitwärtssalto befördert Euch auf die Schräge, rutscht nach unten und haltet Euch mit der X-Taste am Rand fest. Laßt Lara zum Fenstersims fallen und zieht Euch daran hoch. Klettert über die Leiter auf das Dach und lauft über die einstürzenden Dachplatten. Vom Dach des Opernhauses erreicht Ihr mit Anlauf die Plattform mit der schwingenden Kiste. Dort öffnet Ihr mit einem Hebel eine Falltür in die Oper. Drückt den linken Schalter, steigt nach unten und schließt das Gitter mit dem Knopf. Über das geschlossene Gatter erreicht Ihr den Opernsaal. Hangelt Euch nach unten und springt auf die Bühne. Im linken Raum legt Ihr den Schalter um, dann lockt Ihr den Sandsack beim Mauerspalt rechts von der Bühne nach unten. Kraxelt bis zur Zugbrücke und hechtet nach links an die Mauer. Vom Vorsprung aus erreicht Ihr einen Schalter. Hinter der Zugbrücke klettert Ihr weiter nach oben an den schwingenden Säcken vorbei. Öffnet die Wasser-



Rutscht an der Schräge nach unten, haltet Euch fest, laßt los und ergreift nach kurzem Fall den Fenstersims.

LAST RESORT

grube auf der Bühne und springt hinein. Links öffnet ein Schalter eine Türe im Saal. Taucht geradeaus zur Relaisbox, die links vom Opernsaal im Schaltschrank eingebaut wird. Mit dem Fahrstuhl geht's nach unten. Schickt den leeren Lift zurück, springt ins Wasser und taucht durch den Tunnel zum Schaltkreis. In der Nähe der Eintauchstelle legt Ihr den Hebel um. Klettert im zweiten Schacht nach oben und folgt dem rechten Gang bis zur Umkleide. Rutscht den Lüftungsschacht nach unten – hinter den Ventilatoren ist der zweite Ornamentschlüssel. Weiter oben kommt Ihr zu einer Kiste, hinter der ein Hebel den Zugang zum Ankleideraum öffnet. Schiebt die Kiste in die Garderobe, klettert nach oben und transportiert eine



Um aus dem Umkleideraum des Opernhauses zu entkommen, stapelt Ihr zwei Holzkisten.

zweite Kiste auf die erste. Springt auf den Turm und lauft zurück zum zweiten Schacht, über den Ihr die Doppeltür im großen Saal erreicht. Klettert in den Dachstuhl, setzt den Schaltkreis ein und legt den rechten Schalter um. Hinter dem Bühnenvorhang sucht Ihr die kleinere, helle Kiste und zieht sie zweimal nach hinten. Drückt den Schalter und klettert über die Kisten nach oben. Laßt Euch rechts nach unten fallen und springt zu den Sandsäcken. Drückt den Schalter und lauft in den Raum mit den schwingenden Kisten. Habt Ihr den Endgegner erledigt, klettert Ihr auf die Kisten und turnt bis zum Schalter, der den Ausgang öffnet.

**Der Bohrturm:** Verrückt die Kisten so, daß Ihr innerhalb des Zeitlimits ohne Kletterei entkommt. Im Wasser taucht Ihr



Taucht vorsichtig von links an diesen Schalter heran, um nicht von der Turbine angesaugt zu werden.

vorsichtig zu dem Knopf neben der Turbine. Schwimmt durch den geöffneten Tunnel und folgt dem Gang zurück zum Hangar. An der Plattform rechts laßt Ihr Lara nach unten fallen. Der Schalter öffnet die Luke am Flugzeug. In der Maschine stellt Ihr die Rotoren ab. Springt auf das rechte Triebwerk, im Rumpf findet Ihr die Pistolen. Zerschießt die Scheiben und schnappt Euch die gelbe Karte vom Wächter. Öffnet mit der Keycard die Tür und stellt den Alarm ab. Rechts geht's zu den Mannschaftsquartieren, ein Schalter am linken Bett öffnet eine Falltür. Klettert



Nur nicht nervös werden: Springt Ihr zu früh ab, landet Lara im Säurebad.

durch die Luke nach oben und rutscht rückwärts hinunter, damit Ihr die Leiter greifen könnt. Stehen die Kisten in der richtigen Position, erreicht Ihr unbeschadet die nächste Leiter. Erledigt den Wächter und nehmt die rote Karte mit. Im Raum, wo Ihr den Alarm abgeschaltet habt, haltet Ihr Euch jetzt links. Springt über die Fässer und öffnet die Tür. Auf der linken Plattform wird der Container durch den Tunnel gezerrt. Von der Kiste aus erreicht Ihr einen Maschinenraum. Drückt den Schalter, um das Wasser in das rechte Becken zu leiten. Überquert das gefüllte Bassin und springt rechts über die Rohre auf die Plattform. Der Schalter öffnet die Luke im Maschinenraum zur Basis der Bohrturms. Springt dort über die Stege zum anderen Ende und holt die grüne Karte. Rechts kommt Ihr mit einem Klimmzug zurück zum Maschinenraum. Leitet das Wasser wieder um und benutzt die grüne Karte. Im Becken folgt Ihr dem Gang zu einem Hebel, der den Levelausgang öffnet.

**Die Tiefe:** Springt an die Leiter und schaltet mit dem Knopf die Schraube ab. Im Becken öffnet ein Hebel die Tür. Hüpft über die beiden Säulen auf die andere Seite, schlittert nach unten und springt rechtzeitig über die Säure. Mit der Leiter kommt Ihr nach oben, wo Ihr rückwärts den Vorsprung runterrutscht, um Euch am Ende festzuhalten. Holt die blaue Karte aus der Wanne und er-



Rutscht diese Schräge rückwärts hinab, haltet Euch fest und ergreift nach kurzem Fall die stählerne Plattform.

klimmt erneut die lange Leiter. Laßt Euch auf den Vorsprung fallen, ehe Ihr Euch auf der Plattform links haltet. Öffnet eine Türe und folgt dem rechten Gang bis zum zweiten Schott. Taucht nach links in ein Unterwasser-Tunnelsystem, dort öffnet ein Hebel die Tür zur Hubschrauber-Plattform. Oben angekommen legt Ihr zuerst den rechten Hebel um und drückt dann den linken Knopf. Folgt dem Gang zum Funktions-Chip. Im Raum mit der Kreissäge benutzt Ihr diese, um die Tür zu öffnen. Taucht durch den Gang zur U-Boot-Garage, steigt aus dem Wasser und betätigt den Schalter. Der Raum öffnet sich, darin findet Ihr einen Schalter für den Kran. Springt über die Plattform zur anderen Seite. In einem Tunnel hinter der Kreissäge senkt ein Schalter die Hubschrauber-Plattform. Dort fällt Lara nach unten und folgt dem Schacht zu einem Raum mit zwei Wächtern. Nehmt den Funktionschip und stellt damit die Säge ab. Die rote Karte öffnet die Tür unter der Hubschrauber-Plattform. Dort folgt Ihr dem Gang, springt in das Wasser und befreit den Mönch aus den Klauen der Verbrecher.

**40 Faden:** Die Fässer weisen den Weg zur "Maria Doria". Taucht bis zum Hebel und öffnet die Luke. Der Schalter in einem Nebenraum läßt das Wasser ab. Klettert in den nächsten Raum und springt über die Luke. Laßt Euch vorsichtig in den Raum hinunter und setzt über die Kisten zum Ausgang. Steigt auf die Leiter und öffnet die erste Türe im Maschinenraum. Dort löscht ein Hebel kurzzeitig die Flammen, so könnt Ihr die zweite Türe aufmachen. Ein dritter Hebel löscht das hintere Feuer, der Schalter dahinter öffnet das Schott. Springt ins Wasser, taucht nach oben und legt den Schalter um. Schwimmt zurück, um die Falltüre zu öffnen. Folgt dem Gang und klettert zwei Stockwerke tiefer. Zieht die Kiste unter den Vorsprung und steigt zum Schalter.



Schnelligkeit ist keine Hexerei: Bevor das Feuer wieder auflodert, öffnet Ihr eine weitere Tür mit diesem Hebel.

LAST RESORT

Zieht Euch an der linken Deckenöffnung nach oben und klettert über den Rostberg zum nächsten Schalter. Die zweite Deckenöffnung führt zu einem weiteren Hebel. Folgt dem Tunnel hinter der großen Falltüre und taucht in den nächsten Level.

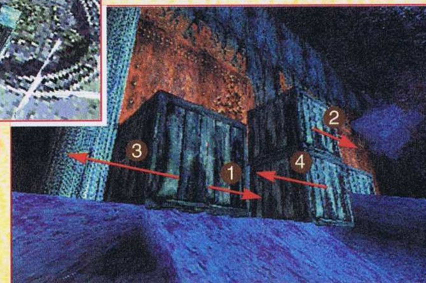
**Das Wrack der Maria Doria:** Verschiebt die Blöcke, um Zugang zu Ball- und Speisesaal zu bekommen. Vom Balkon des Ballsaals hangelt Ihr Euch zum ersten Unterbrecher. Ein Loch im Boden des Nebenraums führt zum Schlüssel des Waschraums. Damit sperrt Ihr im Speisesaal die Tür auf. Der Schalter öffnet eine Tür hinter Euch, drückt dort den Knopf und geht in den Ballsaal. Folgt dem neuen Gang zum Schott auf der rechten Seite. Rückt die erste Kiste unter den Schalter und benutzt die zweite, um aus dem Raum zu entkommen. Unter einem Kasten am Ende des Gangs ist der rostige Schlüssel versteckt. Schiebt die Kiste unter den Schalter und öffnet die Tür. Bei allen vier Türen benutzt Ihr den Schlüssel. Sind die Container in Position, entdeckt Ihr einen Korridor. Lauft über die Platten und springt über die Fässer. Im Bootsraum taucht Ihr zum Schalter: Klettert nach oben und betätigt den Hebel hinter der geöffneten Türe. Rechts geht's zum nächsten Schalter. Springt so lange über die Falle, bis sie sich automatisch schließt. Drückt den Hebel nach unten und geht in den neu entdeckten Saal. Öffnet die Falltüre und klettert einen Stock tiefer. Nehmt den zweiten Unterbrecher und drückt den Knopf zum Ablassen des Wassers im Bootsraum. Hinter dem Schott führt ein Schacht zum Speisesaal. Öffnet die Falltür, klettert nach unten und betätigt den Schalter im Waschraum. Mit dem dritten Unterbrecher geht's zurück zum Swimmingpool. Im Wasser öffnet ein Hebel die Luke zum Maschinenraum. Dort löschen die Unterbrecher das Feuer. Zieht jetzt die Kiste unter die Öffnung! Laßt die Heizkessel nach unten fahren, über sie erreicht Ihr das hintere Ende. Stürzt Lara in den Schacht und taucht zur Brücke. Öffnet das Schott hinter dem Kommandostand und betätigt den Schalter. Hinter der Tür verschiebt Ihr die Kiste und macht den Ausstieg ins Meer frei. Holt den Kabinen-Schlüssel vom Meeresboden und öffnet in der Kabine eine weitere Falltür. Zerrt auf der Brücke die Kiste unter den Hebel und macht so die Luke in der Kabine auf. Im Wasserbecken taucht Ihr an den Fässern vorbei zum Ausgang.


Lauft vorsichtig durch die Glasscherben und laßt Euch herunterfallen.

**Die Mannschaftsquartiere:** Taucht links entlang, um der Strömung zu entgehen. Legt den Hebel um und steigt in das Schiff. Folgt dem Gang am Ende des Maschinenraumes. Springt über das Feuer und hangelt über den Vorsprung zum Schalter. Klettert links nach oben, bis Ihr einen weiteren Schalter erreicht. Im Maschinenraum springt Ihr über die vier Kolben und lauft zu den Kisten. Verschiebt diese, bis Ihr die Kolben erneut verstellen könnt. Hechtet vom ersten Kolben mit einem weiten Satz zum Hebel, der den Raum mit den Flammen flutet. Durch die Tür geht's nach draußen. Schwimmt zum Ende der Höhle und öffnet die Luke zum nächsten Abschnitt. Springt von der oberen Plattform aus in den linken Gang, rutscht die Schräge nach unten und durchquert den Raum. Hangelt Euch nach rechts und folgt der Schräge nach oben. Auf dem Balkon zieht Ihr die Kiste nach hinten und springt nach unten. Am Ende des Raums laßt Ihr Euch runterfallen: Unter einer Kiste findet Ihr den Theater-Schlüssel. Steigt im Saal links die Treppe nach oben und benutzt den Schlüssel. Im Theater klettert Ihr rechts in einen Nebenraum zu einem Schalter. Hinter der Bühne zieht Ihr die Kiste unter einen Vorsprung und klettert über die Mauer. Drückt den Schalter, um das Becken im Saal zu fluten. Überquert das Wasser und geht zum Ausgang.


Durch einen Sprung an die Plattform (Kreis) kürzt Ihr den Weg zum Ausgang der Mannschaftsquartiere ab.

**An Deck:** Springt ins Wasser und klettert am Rand der Grotte zum Sternschlüssel. Durch den Spalt taucht Ihr in eine Höhle. Lauft um das Wrackteil herum und öffnet den Eingang hinter den Containern. Taucht rechts zum Hebel, geht zurück zum Wrack und klettert nach unten. Hinter der Falltüre erreicht Ihr einen Hebel, der das Wasser aus der Höhle abläßt. Dort laßt Ihr Euch nach unten fallen und zieht die Kiste nach hinten. Folgt dem freigelegten Gang zu einem Unterwassersee. Taucht durch den Tunnel am linken Rand des Sees. Springt durch die Öffnung auf das Boot und nehmt den Kabinenschlüssel. Jetzt zurück zum Tunnel und an der Abzweigung links: Klettert an Deck der "Maria Doria" ganz nach oben. Durch eine Luke geht Ihr ins Innere des Schiffs. Hinter einer Kiste findet Ihr einen Schalter. Mit dem Kabinenschlüssel sperrt Ihr die Tür auf und lauft über die morschen Planken zum nächsten Schalter. Durch die geöffnete Tür kommt Ihr zu einem Loch. Springt auf das Dach und schnappt Euch den Lagerschlüssel. Klettert die einzelnen Decks nach unten, taucht durch das Wasser zurück und öffnet das Lager: Der Seraph gehört Euch!



An Deck: Verschiebt die Kisten in der angegebenen Reihenfolge, um den Tunnel hinter Block 4 freizulegen.

**Das tibetanische Hochland:** Springt durch die Glasscheibe und hechtet nach einer Rutschpartie über den Abgrund. An der Schlucht laßt Ihr Euch zum Tunneleingang nach unten fallen. Folgt dem Grat solange, bis Ihr an der anderen Seite wieder aus dem Berg kommt. Von einer Felsplatte erreicht Ihr die gegenüberliegende Seite. Schnappt Euch das Schneemobil und folgt dem Weg durch den Tunnel. Springt über die große Rampe, dann links über die beiden nächsten Schanzen. Vor der Sägezahnbahn parkt Ihr das Schneemobil und räumt den Steinblock aus dem Weg. Folgt der Höhle bis zur zweiten Schlucht und steigt wieder ab. Rechts findet Ihr einen Hebel, der das Holzgatter öffnet. Bei den Schneebällen klettert Ihr die Schlucht hinab zum Zugbrückenschlüssel. Folgt dem Gang weiter zu einem Schalter. Mit dem Bob geht's zur Zugbrücke, auf dem Weg nach oben löst Ihr eine Lawine aus, die den eingefrorenen Hüttenschlüssel freilegt. In der Hütte öffnet Ihr ein Gatter. Schießt den Fahrer von seinem Bob und schnappt Euch sein Gefährt. Auf dem Plateau räumt Ihr den Felsblock nach hinten aus dem Weg und springt ins Wasser.

**Das Kloster von Barkhang:** Solange Ihr die Mönche nicht angreift,


Laßt Euch hier zweimal rückwärts nach unten fallen. Später führt ein Tunnel durch die Schlucht.

attackieren sie nur Bartolis Handlanger. Steigt links die Leiter nach oben und springt über die Mauervorsprünge zur Felswand. Hangelt Euch zum Fenstersims, im Kloster biegt Ihr zweimal links ab und klettert die Leiter nach oben. Folgt der Balustrade zum Hallenschlüssel. Lauft den Gang entlang und weicht den Steinkugeln aus. Links taucht Ihr zu einem Tunnel im Wasserbecken. Laßt Lara in den Schacht fallen und folgt dem Gang zur Leiter. Hinter den Feuerstellen holt Ihr Euch die erste Gebetsrolle. Im Nebenraum schiebt Ihr die Kisten zur Seite, klettert die Leiter hoch und lauft die Balustrade zurück. Öffnet das Tor zur Halle und geht in den ersten Raum rechts. Springt über die Falle zum Kraftraumschlüssel. Nehmt den rechten Gang neben der Götzenstatue. Steigt die Treppe hinauf, zerschießt das Fenster und laßt Euch sofort rückwärts in den Hof fallen. Öffnet den Mönchen das Tor und klettert über die Leiter nach oben zur zweiten Gebetsrolle. Im Kloster folgt Ihr dem Gang neben der Statue. Meistert die Fallen und sackt den Falltürschlüssel ein. Vom Wasserbecken aus kommt Ihr zurück zur Halle. Öffnet mit dem Schlüssel die Falltüre, betätigt den Hebel und folgt dem


Laßt Euch hier in den Hof fallen und öffnet das Tor, damit sich die Mönche um Bartolis Schergen kümmern können.

Bergpfad zur Hütte mit der dritten Gebetsrolle. Schließt den Holzverschlag im Kloster mit dem Kraftraumschlüssel auf – dort findet Ihr den Dachschlüssel. Über den Raum mit den Sichelrädern gelangt Lara auf's Dach. Hinter den zwei Statuen schaltet Ihr das Feuer aus. Springt über die Feuerstellen und öffnet die Falltüren. Steigt hinunter und nehmt die beiden Edelsteine mit. Zieht am Hebel und klettert zurück auf's Dach. Bei den Statuen setzt Ihr den ersten Edelstein ein. Zieht die Kiste zweimal zu Euch heran und nehmt die vierte Gebetsrolle. In der Halle folgt Ihr dem zweiten Eingang rechts und klettert die Leiter nach oben. Über die rechte Hand der Statue erreicht Ihr einen kleinen Raum, in dem der zweite Edelstein eingesetzt wird. Steigt durch die Falltüre im Sockel der Statue und schiebt dort die Kiste vor den Wasserstrom. So leert Ihr das Becken. Die letzte Gebetsrolle ist im Bassin hinter einer Kiste versteckt. Links von der großen Statue werden die fünf Gebetsrollen eingesetzt, um das Tor zum Levelende zu öffnen.

**Die Katakomben des Thalion:** Laßt Euch in das schwarze Loch fallen. Am Ende des Ganges betätigt Ihr den Hebel. Klettert über die Leiter nach oben, schlittert rechts die Schräge runter und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Lauft den Schneebällen entgegen und springt auf halbem Weg auf die Plattform. Laßt Euch neben der Leiter runterfallen. Jetzt könnt Ihr sicher die Leiter hochklettern. Mit einem Rückwärtssalto landet Ihr auf einem Vorsprung. Öffnet den Käfig mit der tibetanischen Maske und laßt so das Wasser aus der Grube ablaufen. Steigt in das Loch und setzt die Maske am Gitter ein. Über die linke Treppe erreicht Ihr einen Durchgang in der Felswand. Am vereisten See haltet Ihr Euch rechts. Gegenüber der Eismauer ist ein Wasserbecken mit einer weiteren tibetanischen Maske. Links an der Tempelanlage öffnet Ihr mit der Maske die Tür. In der Anlage geht Ihr nach links und öffnet die Käfige. Zieht den Felsblock unter das Gitter, legt den Schalter dahinter um und geht nach


Im Eispalast wird das Talion von diesem Riesenvogel bewacht – haltet mit der Uzi drauf, was das Zeug hält!

draußen. Steigt durch den Felsspalt und klettert die Leiter hinter der Türe nach oben. Durch das Loch springt Ihr in das Wasserbecken und schwimmt zum Ende des Sees. Dort erklimmt Ihr noch eine Leiter und macht einen Rückwärtssalto auf die Plattform. Der Schalter öffnet das Doppeltor unter Euch. Zieht am Hebel,


Mit einer Rolle am Ende dieses Stegs weicht Ihr dem anrollenden Felsstein aus.

um das große Tor im Hof zu öffnen. Mit einer Schneeball-Lawine zerstört Ihr die Eiswand. Lauft über die zwei Bodenplatten und springt in den geöffneten Raum. Hechtet über die Spitzen und rennt schnell durch die (noch) offene Tür.

**Der Eispalast:** Um die Tür zu öffnen, schießt Ihr auf den Gong. Springt mit dem rechten Trampolin nach oben und zielt auf die Glocke. Das mittlere Trampolin katapultiert Lara zum höchsten Stockwerk, wo ein Schalter den Käfig mit den Yetis herabläßt. Über den Käfig erreicht Ihr einen Hebel, der eine Plattform in Position bringt. Diese erreicht Ihr mit einem weiteren Trampolin. Schießt auf die Glocke, um das zweite Gitter zu heben. Katapultiert Euch nach oben, damit Ihr mit dem Gong das letzte Gitter öffnen könnt. Über die Leiter erreicht Lara eine Höhle mit einer tibetanischen Maske. Steigt hinter der Tür auf sicherem Weg in eine Grube hinab. Die Maske öffnet die Tür zur Hängebrücke. Gießt mit dem Schalter am Ende der Brücke die heiße Flüssigkeit auf das Eis. Aus dem aufgetauten See holt Ihr den Gonghammer und schwimmt zur nächsten Höhle. Erledigt alle Yetis, um die rechte Tür zu öffnen. Dort spurtet Ihr links den Gang hinab, überquert die Schluchten und laßt Euch herunterfallen. Schlagt mit dem Hammer auf den Gong, um das Eis zu sprengen. Im Eispalast findet Ihr das Talion.

**Der Tempel des Xian:** Mit einem Trampolin erreicht Ihr den Schalter. Schwimmt zurück zur Holzplattform und klettert die Leiter nach oben. Überquert die Lava- und Stachelgrube. Mit einem Rückwärtssalto erreicht Ihr die Schräge, springt sofort nach vorne auf die Mauer. Von der vordersten Platte laßt Ihr Euch auf die Säule fallen. Springt über die Stacheln zum Schalter. Im Tempel wählt Ihr den rechten Gang und überquert die Lavagrube. Laßt Euch vor dem Schalter runterfallen und drückt den Hebel nach unten. Weicht den drei Kugeln


Verlaßt schleunigst diese Stachelfalle, sonst teilt Ihr bald das Schicksal mit dem armen Teufel am Boden.

LAST RESORT



Klettert bis ans untere Ende der Leiter, laßt Euch fallen und ergreift sofort den Vorsprung.



Springt von hier aus hinunter auf die Plattform (Kreis), um die mystische Plakette auf dem grünen Felsen zu ergattern.

aus und klettert mit der Leiter nach oben. Springt in den dunklen Raum und betätigt den Schalter. An den Sichelrädern vorbei kommt Ihr in den ersten Stock. Drückt den Knopf am Ende der Halle und rennt zur anderen Seite. Lauft über den Steg vorbei an den pendelnden Säcken. Drückt zuerst den rechten, dann den linken Schalter. Am Ende des Stegs macht Ihr eine Rolle und hängt Euch an den Steg. Zieht Euch wieder nach oben und springt zur Drachenstatue, wo das Siegel des Drachen liegt. Klettert links an der Statue vorbei nach oben und zieht am Hebel. Überquert den Lavasee bis zum Trampolin. Laßt Euch nach vorne katapultieren und weicht mit einem weiteren Sprung nach vorne den ankommendem Stein aus. Links oben zieht Ihr den Quader aus der Wand. Der Schalter öffnet ein Gitter im Boden. So erreicht Ihr die Eingangshalle. Das Siegel hebt die linke Tür. Folgt dem Gang bis zu einer Wassergrube. Drückt einen der Schalter, um einen anderen sichtbar zu machen. Nach dem dritten Hebel öffnet sich eine Tür. Im Bassin legt Ihr den Hebel um und schwimmt den Kanal entlang, bis rechts ein weiterer Hebel auftaucht. Hinter einer Tür versteckt sich der dritte Schalter. Durch ein Holztor taucht Ihr zum vierten Hebel. Durch die Tür führt eine Falltür zum goldenen Schlüssel, mit dem das Tor links vom Holzsteg geöffnet wird.

Taucht nach rechts in die Höhle und legt den Hebel um. Schwimmt weiter bis zur Spinnenhöhle, klettert zum Nest und durchquert den Raum. Springt von der Steinsäule zum silbernen Schlüssel, anschließend schwimmt Ihr zurück zum Tempeleingang. Der silberne Schlüssel öffnet eine Pforte und kraxelt dort nach oben – Vorsicht: Steinschlag! Hievt Lara auf die Steinsäulen hinter der Hängebrücke. Der linke Gang führt zu einer zweiten Brücke, wo Ihr einen Schalter findet. Geht zurück und katapultiert Euch auf der rechten Seite nach oben. Springt über den Lavasee zur Leiter. Oben öffnet ein Hebel das Gitter zum Felsvorsprung. Springt auf die Säule vor dem Drachen und nehmt den Kammerschlüssel. Rutscht am Drachenrücken nach unten und springt rechtzeitig auf die Steinsäule. Über die Plattformen geht's zurück zum Schlüsselloch. Die Leiter an der Wand führt zum zweiten Drachen. Springt auf die Statue und kraxelt nach oben.



Haltet an der Leiter Quadrat und Kreis gedrückt – Lara springt rückwärts und dreht sich dabei zur gegenüberliegenden Wand.

**Die schwimmenden Inseln:** Über die grünen Felsen geht's nach links zu einem Schalter. Rutscht und springt nach unten zur Insel mit der Falltür. Steigt in das schwebende Hausdach und nehmt die mystische Plakette. Zwei Ebenen tiefer betätigt Ihr den Schalter. Springt durch das geöffnete Tor auf die grünen Felsen. Klettert auf das Dach des vergitterten Raumes. Ein Sprung in die Tiefe bringt Euch zur zweiten mystischen Plakette. Links führt der Weg wieder nach oben. Turnt zurück zum schwebendem Haus. Laßt Euch auf das Gitter fallen und erklimmt erneut die grünen Felsen. Mit Anlauf schafft Ihr es auf die zweite Steininsel. Benutzt die Plaketten, um die Tür zu öffnen. Vor der Brücke klettert Ihr nach links, weicht den beiden Kugeln aus und springt zur Seilbahn. Laßt rechtzeitig los, um auf der Brücke zu landen. Im Raum neben der Brücke legt Ihr den Schalter um und klettert wieder zur Seilbahn. Fahrt bis zum Ende nach unten. Schiebt den Steinblock unter die Plattform, klettert nach oben und legt den Schalter um. Unten laßt Ihr Euch in der Mitte des Spalts auf den Quader fallen. Ein Hebel öffnet die Falltür in der Lava. Klettert links wieder nach oben und springt von dort in die Falltür (X-Taste drücken). Watet durch's Wasser zu einem Hebel, der eine Platte am Ende der Seilbahn hebt. Unterhalb der Falltür findet Ihr einen schmalen Tunnel durch den Ihr nach oben kommt. Rückt den Steinblock vor die Seilbahn und springt in die Öffnung. Hinter der Stachelgrube hebt ein Hebel das Gitter an. Springt runter und klettert zurück zum Gitter. Hüpft in den Schacht und öffnet mit dem Schalter den Käfig. Hinter den Wächtern findet Ihr weitere Knöpfe. Folgt dem Gang nach oben, geht durch die Tür und klettert die Wand hinauf. Zieht den Block unter die Seilbahn und rollt schnurstracks in den

**Hort des Drachen:** Erledigt die vier Wächter und legt alle Schalter um. Beseitigt im zweiten Raum die Messerwerfer und schnappt Euch die mystische Plakette, die den Raum zum Drachen öffnet. Mit der Uzi zwingt Ihr den Lindwurm zu Boden, entreißt ihm den Dolch und flüchtet durch die Tür aus dem Tempel.

**Zuhause:** Öffnet den Waffenschrank neben dem Bett und sammelt alles ein. Erledigt alle Gegner in Laras Haus und im Garten, um das Spiel zu beenden. *th/au*







Der Endkampf: Bartoli stößt sich den Dolch von Xian ins Herz und verwandelt sich in einen Drachen (links). Wenn das Ungetüm Feuer speit, solltet Ihr außer Reichweite sein (Mitte). Nach etlichen Treffern sackt der Drache zu Boden – entreißt ihm den Dolch aus seinem Bauch und er zerfällt zu Staub.

# ACTION REPLAY

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – unsere Action-Replay-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

## PS CROC

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| 999 Kristalle | 80074BC0 0FFF |
| Lives | 80075234 00FF |
| 6 Gobbos | 80074BC8 0006 |
| 5 Bonussteine | 80074D24 001F |
| Unsichtbar | 8007C486 0002 |
| Invincible | 8007C486 FFF1 |
| Level 1 | 8007542C 0000 |
| Level 2 | 8007542C 0001 |
| Level 3 | 8007542C 0002 |
| Level 4 | 8007542C 0003 |
| Level 5 | 8007542C 0004 |
| Level 6 | 8007542C 0005 |
| Level 7 | 8007542C 0006 |
| Level 8 | 8007542C 0007 |
| Level 9 | 8007542C 0008 |
| Level 10 | 8007542C 0009 |

## PS TENKA

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Ammo | 80059A64 0063 |
| Armour | 80019DD2 00C8 |
| Energy | 80019DD0 0064 |
| Herzschlag + | 80019DD4 00FF |
| Herzschlag - | 80019DD4 0001 |
| Red Key | 800519C0 0001 |
| Green Key | 800519C2 0001 |
| Blue Key | 800519C4 0001 |
| Yellow Key | 800519C6 0001 |
| Purple Key | 800519C8 0001 |
| L-Blue Key | 800519CA 0001 |

## PS DARKSTALKERS

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Energy P1 | 800BDB00 0090 |
| Energy P2 | 800BDB04 0090 |
| P1 Powerboost | 800CD36E 0051 |
| | 800CD36C 00FF |
| P2 Powerboost | 800CD6E0 0051 |
| | 800CD602 00FF |

## SS DIGITAL PINBALL

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Mastercode | F6000914 C305 |
| | B6002800 0000 |
| Bälle | 1603A9B8 0003 |

## N64 EXTREME G

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Turbos | 801651CB 0003 |
| | 801651CF 0003 |
| 255 Punkte | 80169837 00FF |
| Roach Bike | 8016983F 0008 |
| Neon Bike | 8016983F 0009 |
| Anti-Grav | 80097687 000A |
| Anti-Grav 2 | 80097687 0008 |
| Boulder Mode | 80097687 0001 |
| Boulder 2 | 80097687 0003 |
| Boulder 3 | 80097687 0011 |
| Extreme Mode | 80095F6E 0002 |
| Fish Eye Lens | 80097687 0002 |
| Ghost Mode | 80097687 0040 |
| Magnify Mode | 80097687 0004 |
| Stealth Mode | 80097687 0020 |

## N64 LYLAT WARS

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Leben | 80163C09 0063 |
| Bomben | 80179F0B 0005 |

## N64 MRC

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Zeit | 8009498F 003C |
| Immer Nr.1 | 800A9107 0000 |

## N64 GOLDENEYE

| BEMERKUNGEN | CODE |
|---|---|
| Facility | 810BA3DC 3F80 |
| | 800BAB97 0007 |
| Runway, Surf. & Depot | 8109D7DC 3F80 |
| | 8009DF97 0007 |
| Bunker & Silo | 800C07DC 3F80 |
| | 800C0F97 0007 |
| Frigate | 8109AFDC 3F80 |
| | 8009B797 0007 |
| Surface B | 810ADBDC 3F80 |
| | 800AE397 0007 |
| Statue | 810CCFDC 3F80 |
| | 800CD797 0007 |
| Arcives, Cav. & Craole | 810AC7DC 3F80 |
| | 800ACF97 0007 |
| Streets | 810CCC3C 3F80 |
| | 800B4797 0007 |
| Train, Jungle & Control | 810BDFDC 3F80 |
| | 800BE797 0007 |
| Center | 810A77DC 3F80 |
| | 800A7F97 0007 |

# CLASSIC TIPS

## ALIEN TRILOGY

PS **Megacode:** Um alle Levels anzuwählen, unsterblich zu werden, jede Waffe und unendlich Munition zu besitzen, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:

**1GOTP1NK8C1DBOOTSON**

**Weaponcode:** Wollt Ihr den Aliens mit allen Waffen auf den schleimigen Panzer rücken, nützt Ihr das Paßwort

**FVNKYG1BBON**

**Energycode:** Die schwarzen Biester rauben Euch alle Energie? Mit unserem Code seid Ihr ab sofort unverwundbar:

**F1SH1NGFORGVNS**

## BUST A MOVE 2

PS **Superkanone:** Drückt im Titelbild **START** und anschließend

**R1, ↑, L2, ↓**

Eine kleine Figur erscheint unten rechts. Wählt "Start" und anschließend das Puzzle-Game.

**Charakterselect:** Drückt im Kartenbildschirm folgende Tasten:

**←, ←, ↑, ↓, R1 + R2 + L1 + L2.**

## DESTRUCTION DERBY

PS **Unverwundbarkeit:** Die Gegner schrotten ohne mit der Wimper zu zucken Eure geliebte Kiste? Für Unverwundbarkeit nennt Ihr Euch

**!Damage**

**Andere Gegner:** Um die Zahl der Gegner zu ändern, wählt Ihr "Wrecking Racing" und "Championship" an und verwendet den Namen

**Nplayers**

**Streckenwahl:** Wer im Practice-Modus alle Strecken anwählen will, heißt ab sofort

**MACSrPOO**

**Affenjagd:** Wollt Ihr herumhüpfende Affen über den Haufen fahren, gebt Ihr Euch im DD-Championship als

**MONKEY**

aus und führt fünf 360°-Slides durch. Für jeden Affen gibt's 50 Punkte!

**Bonusstrecke:** Startet im "Wrecking"-Modus mit dem Namen

**REFLECT!**

Klickt Euch nun in den Practice-Modus und heizt los!

## FADE TO BLACK

PS **Codes:** Wollt Ihr Euren Helden zur Unsterblichkeit verhelfen, verwendet Ihr folgendes Paßwort:

■▲●✖●▲

Verlaßt den Paßwortbildschirm, klickt wieder zurück und gebt ein:

▲✖▲▲■●

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | ■●▲✖●■ |
| 2 | ▲●✖●■✖ |
| 3 | ✖●✖●▲✖ |
| 4 | ✖■▲●●▲ |
| 5 | ■■▲✖✖▲ |
| 6 | ▲✖✖✖✖● |
| 7 | ●●▲✖▲✖ |
| 8 | ■■✖▲■■ |
| 9 | ▲✖✖▲●▲ |
| 10 | ✖▲■●▲✖ |
| 11 | ●■✖✖■✖ |
| 12 | ✖▲✖■●✖ |
| 13 | ✖✖●▲●▲ |

NEXT TIME 2 98

# BIG MOUTH

Sony veröffentlicht in den USA das PC-Echtzeit-Spektakel "Cyberstrike 2" (Entwickler: Simultronic) für den Online-Betrieb. Auch die zugehörigen Server werden von Sony bereitgestellt: Ein erster Versuch, Erfahrungen für neue Konsolen-Features zu sammeln? ### Nintendo of America geht gegen Hersteller von Tips-Büchern vor. Erstes Opfer vor Gericht ist ein US-Mini-Verlag, der Karten aus dem offiziellen "Golden Eye"-Guide für ein eigenes Buch kopierte. Sollte Nintendo Erfolg haben, könnte das bald das "Aus" für inoffizielle Spielehilfen bedeuten... ### In "Crash 2" synchronisierte "Highlander"- und "Starship Troopers"-Schauspieler Clancy Brown den bösen Neo Cortex – wir warten schon auf das Synchro-Debüt von Sylvester Stallone in "Fighting Force 2"...

Robert Bannert (Ex-MAN!AC, nun Produktmanager bei GT Interactive)

## In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

**1. Dungeon Explorer 2** (Hudson Soft, 1993) "Kein Dauerbrenner mehr, aber mein erstes CD-Spiel - komplett mit feschen Nippon-Mädels, mystischem Soundtrack und coolem Oberfiesling!"

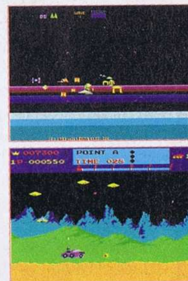
**2. Chrono Trigger** (Square, 1995) "Unsterbliches Charakter-Design, generationsübergreifende Plot-Tiefe - und jede Menge Wuschelfrisuren. Weltuntergang erleben, Wumme auspacken und auf sie mit Gebrüll!"

**3. Abe's Oddysee** (GT/Oddworld, 1997) "Grün, niedlich und ganz schön clever: Abe ist nicht nur intergalaktisches Dosenfutter, sondern außerdem das geschmackvollste Stück Adventure-Fleisch seit Playstation-Gedenken"

## erscheint am 7. Januar



Abgedreht, schräg und voller Spezialeffekte: Bei **Skull Monkeys** (Bilderserie links), dem zweiten Jump'n'Run von Spielbergs' Spieleschmiede Dreamworks Interactive, hüpft Ihr zweidimensional im edlen Render-Look über den Heimatplaneten urkomischer Alien-Affen. Mit jeder Menge Sportspielen trainiert Ihr Euch den Weihnachtsspeck von den Hüften: Wir testen **FIFA '98** für das Nintendo 64 sowie **SF Rush** und **Power Soccer 2** für die Playstation. Oldie-Fans wagen mit **Midway Arcade's Greatest Hits** eine Runde "Moon Patrol" (rechts) und "Blaster" (oben rechts), Polygon-Freaks erkunden dagegen als 3D-**Rascal** auf der Playstation das Mittelalter und den Wilden Westen. Ein **dicker Tipsteil** sorgt für mehr Spaß an Euren Weihnachtseinkäufen, in unserem Insider-Special untersuchen wir die **Evolution der 32-Bit-Spiele**: Was ist wirklich dran an der vielzitierten "dritten Playstation-Generation"?



## JAPAN TOP10

*Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?*

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | PS | Powerful Baseball / Konami | Sport / nicht geplant |
| 2 | PS | Everybody's Golf / Sony | Sport / März |
| 3 | GB | Pocket Monsters / Nintendo | Rollenspiel / nicht geplant |
| 4 | PS | Cool Boarders 2 / UEP | Sport / Januar |
| 5 | PS | Derby Stallion / Ascii | Simulation / nicht geplant |
| 6 | PS | Dragonball Final Bout / Bandai | Action / nicht geplant |
| 7 | PS | Saga Frontier / Square | Rollenspiel / nicht geplant |
| 8 | PS | Monster Farm / Tecmo | nicht bekannt / nicht geplant |
| 9 | PS | Final Fantasy Tactics / Square | Strategie / nicht geplant |
| 10 | GB | Tamagotchi / Bandai | nicht bekannt / nicht geplant |

*Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.*

## Anzeigen-Galerie

**Werbebotschaften, die uns besonders auffielen**

Während draußen Sturm und Schnee toben, erinnern japanische Bikini-Schönheiten an den Sommer: Links die Werbung für ein erotisches Urlaubs-Adventure, rechts fröhliche "Top Gear Rally"-Fans.








Ubi Soft
ENTERTAINMENT

F1 POLE POSITION 64

# Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



annung bis zum
Abwinken.



it 770 PS in die
eifenstapel.



ktik und Technik
f Tastendruck.



Laut und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.



Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.



Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.



Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.



Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.










ntrieb Konami
0/95081222